MEGAFORCE
N°43

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

EXCLUSIF !

Sega Japon :
L'arcade en force

COMIX ZONE

Fabuleusement original

SALON DE LONDRES

Le Big Bang Saturn

WEAPONLORD

Baston, du tout bon !

CADEAU
COMIX ZONE
LA BD

T 4702 - 43 - 32,00 F

32 FF • N°43 • OCTOBRE 1995 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

Défier 7 énormes barbares à l'arme blanche avec 10

WEAPONLORD

A QUI L

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

Weaponlord TM & © 1994 Namco Homatek, Inc. All rights reserved. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises, LTD. All rights reserved. Nintendo and Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1995 Nintendo of America Inc. All rights reserved. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises LTD. All rights reserved.

L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

SEGA SATURN™

36 15 SEGA (1.29 F/mn) - 36 68 01 10 (2.23 F/mn)

McCann

Ave, très chers lecteurs ! Celui qui va écrire pour vous vous salue ! Alors, n'avez-vous pas entre vos petites mains frêles le plus beau magazine du monde ? On vous l'avait promis, et le voilà, tout beau tout neuf, et surtout plein de belles choses. Et vous avez remarqué ? Y'a plein de jeux qui arrivent de tous les côtés. On sent que la période cruciale aux éditeurs, à savoir Noël, est en train d'approcher à grands pas. Tous les éditeurs se bousculent à notre porte pour nous montrer leurs jeux : "Eh ! Regardez, j'ai Schmürz Vs Bad Brain sur Megadrive ! " "Oh, j'vous ai amené Super Boucher in Boulangerie Land ! "... Bref, ça grouille sec, en actualité. Heureusement, j'ai un remède miracle : je garde le meilleur pour la fin. Et vous savez quoi ? C'est le courrier. C'est comme ça que je sais ce que vous voulez. Et à vrai dire, il y a pas mal de choses qui vous turlupinent, et comme toujours, je vais répondre à bon nombre de vos questions. Mais c'est comme les promotions dans les magasins : c'est dans la limite des stocks -et surtout des pages- disponibles. Alors pour ceux qui n'ont pas la chance de passer, il reste la solution ultime : attrapez votre plus beau Minitel, tapez 3615 MEGAFORCE, et posez toutes les questions qui vous viennent à l'esprit. Je serai là pour répondre à chacune d'elles. Il ne sera pas dit que le Schmürz laisse tomber ses lecteurs préférés !

le courrier des lecteurs

On débute en force avec un anonyme, qui devrait se reconnaître ; appelons-le "Anticipator".

"Anticipator"

Salut à toi Schmürz, et longue vie à toute l'équipe de Mega Force.

C'est la première fois que je vous écris et pourtant, je vous collectionne depuis le numéro 1. J'ai une Megadrive, une Game Boy, une Nintendo et je compte m'acheter une Saturn. Voici mes questions :

1) Comment créer son propre jeu vidéo ? Si vous ne pouvez pas me répondre, pouvez-vous me dire à qui m'adresser, ou quel ordinateur utiliser pour ce genre de chose ?

J'espère que tu as des connaissances en informatique, sinon la tâche va s'avérer ardue. Tu peux bien sûr créer un jeu chez toi, avec un PC assez puissant, de manière à ce que tu ne galères pas trop. En revanche, il te faudra connaître les langages de programmation, comme le C ou l'assembleur par exemple, et ça, ce n'est pas de la tarte. Et si tu veux créer un jeu pour console, mieux vaudrait que tu ales un kit de développement adapté à la bécane. Mais si tu as toute la collection de Mega Force, reporte-toi aux numéros 35 et 36 : tu trouveras un dossier sur les métiers liés aux jeux vidéo, et les trucs pour y arriver.

2) Comme il y a trois persos dans Virtua Cop 2, pourra-t-on y jouer à 3 simultanément ?

D'après ce que nous avons vu, cela ne devrait pouvoir se jouer qu'à deux, d'autant plus que ce n'est qu'une borne d'arcade, donc pas question d'utiliser un "multiplayer". Et puis, sur l'écran, n'apparaissent que deux barillets...

3) Combien coûteront Indy 500, Virtua Cop 2, Virtua Fighter 3 ainsi que Daytona USA 2 (arcade) ?

À ma connaissance, Daytona USA 2 n'est pas près de débarquer en arcade, et rien ne nous dit qu'il verra le jour... Quant à Indy 500, son prix devrait tourner aux environs des 250.000 francs (avec sièges immobiles), et celui de VF3 et VC2 devrait se situer entre 150.000 et 200.000 francs.

4) Pour quand sera prévu Mortal Kombat 4 et Killer Instinct 2 sur arcade ?

Aucune idée pour K.I.2. Par contre, MK4 devrait être disponible dès la rentrée de l'année prochaine, genre en septembre 1996. De plus, le jeu devrait utiliser de la 3D texturée, avec zooms et rotations en vrac.

Voilà, c'est tout, alors par pitié, j'espère que tu vas me publier pour ma première lettre. Je réécrirai plus souvent dorénavant.

P.S. : Passe le bonjour à Bad Brain de ma part, même si vous ne vous parlez pas trop. À plus, Schmürz !

Paix à l'âme de Bad Brain. Après avoir reçu sa carte de Guadeloupe, nous avons appris qu'il avait été emporté par le cyclone Luis, qui s'est abattu sur l'île. Je me souviens encore de ses dernières paroles : "À plus, les larves !"... Bref, la rédac' semble bien calme maintenant...

Nicolas

Mais Nicolas, élu lecteur le plus bref de l'année, n'en a que faire de feu Bad Brain...

Mon cher Schmürz,

Peut-on être publié deux fois dans Mega Force ?

Si tu as des questions intéressantes à chaque fois, je ne vois pas ce qui t'empêcherait de paraître deux fois dans nos belles pages !

Hélène

Mon papa, il est pompier à Perpignan, et Hélène, elle est pompier à Chaumussay, dans l'Indre et Loire.

Un grand bonjour à Schmürz et à toute l'équipe.

Je m'appelle Hélène, j'ai 16 ans et suis abonnée à votre mag' depuis pas mal de temps. J'écris pour pousser un coup de gueule, un cri. Aaaaahhh ! (J'ai crié, mais ce n'est pas fini...). Dans le n°42, vous consacrez à peu près 25 pages à la Saturn, ce qui représente -en arrondissant- 23% de votre mag' que je vénère. Il me semble que c'est excessif pour une console, nouvelle et donc intéressante soit, mais aussi hors de prix pour beaucoup d'entre nous. J'avoue que les 12 pages qui constituaient ELL et qui sont intégrées directement dans Mega Force ne m'enchantent pas non plus (même si j'apprécie le cinéma, la vidéo et certains manga, je ne vois pas où est leur place dans un magazine consacré logiquement aux jeux vidéo).

Mais je m'incline : je suppose que cela fait suite au sondage.

Je sais que beaucoup d'entre vous n'ont pas encore le bonheur d'avoir une Saturn chez eux, et nous en sommes tous conscients. Nous sommes également conscients que vous avez, pour la plupart d'entre vous, une Megadrive, et que ce sont donc les jeux 16 bits qui vous intéressent prioritairement. Malheureusement, et le reportage sur l'ECTS dans ce numéro en est la preuve, les jeux Megadrive ne sont pas à la fête. Les éditeurs et équipes de programmation se penchent davantage vers les plates-formes 32 bits, et délaissent quelque peu notre 16 bits préférée. C'est pour cela que nos pages comptent beaucoup de jeux Saturn. On a beau chercher, fouiller partout, on ne trouve pas des tonnes de jeux MD, et nous en sommes aussi désolés que vous. Mais nous allons essayer de remédier à cela, quitte à les programmer nous-mêmes (sic !), pour redonner à la Megadrive sa vraie place : la première.

Quant au cinoche, à la vidéo et aux Manga, si nous leur accordons quelques pages, c'est pour deux raisons. D'abord parce que certains d'entre vous n'ont pas les moyens de s'acheter plusieurs mags', et qu'ainsi, ils peuvent se tenir au courant de l'actualité fraîche dans les domaines qu'ils aiment, comme ceux-ci, et surtout parce que les jeux vidéo leur sont très fortement liés. Les jeux comme Waterworld, Batman Forever, ou comme DBZ et Blue Seed le prouvent. Nous considérons donc normal de vous en informer. Les jeux font partie d'un "tout", d'un univers auquel sont liés cinoche et Manga.

1) Une petite question maintenant : étant Sapeur Pompier Volontaire (eh oui, ils prennent même les filles), je voudrais savoir quand est-ce que sortira Fahrenheit CD sur 32X et s'il sera mieux que sur M-CD (finalement, vous me le conseillez sur M-CD ou sur CD 32X ?)

Fahrenheit est annoncé aux USA sur CD32X, mais Sega n'est pas en mesure pour le moment de nous dire avec certitude s'il sortira en France. En tout cas, si l'on regarde les précédents jeux CD32X déjà vus, il n'y a que la qualité de l'image qui devrait changer. Côté jeu, ce serait donc la même chose.

2) Une autre pour la forme : pouvez-vous m'expliquer la différence de prix entre deux news... Dans un magasin, j'ai vu deux nouveautés MD, une à 300 francs, et l'autre à 500 francs. N'est-ce-pas Sega qui fixe les prix ?

Depuis plus de deux ans maintenant, les éditeurs ont pris leur indépendance, et fixent donc eux-mêmes le prix des jeux. Et puis cela dépend aussi de la qualité des jeux en question. Normal qu'il y ait une différence de prix entre un Light Crusader et un Paper Boy 2...

Bonne continuation. Longue vie à Mega Force et merci (peut-être) de publier cette bafouille !

Après les pompiers, voilà un incendiaire, avec Emmanuel.

Emmanuel

Coucou Mega Force !

Bravo pour la nouvelle formule, c'est encore plus dément ! Je suis Sega-maniaque depuis quatre ans déjà et j'adore votre mag', mais plus pour longtemps. Je m'explique : j'avais eu l'occasion de jouer sur Saturn avant sa sortie en Europe. Je m'étais éclaté comme un fou et je n'attendais plus qu'une chose, l'acheter. Seulement voilà, quand j'ai appris qu'elle coûtait 3490 F, j'étais désespéré. Avec un prix pareil, c'était même pas la peine d'y penser. Comme je ne parlais que de 32 bits, je me suis intéressé à la PlayStation, et voilà que je change de camp. Avec une telle qualité et un prix intéressant, je n'ai plus à hésiter. En plus, bon nombre pensent comme moi ! Il n'y a qu'à lire la lettre d'Olivier pour comprendre, et personne ne me contredira. Je ne reprendrai pas ce qu'il a écrit, c'est bien suffisant.

En revanche, vos réponses m'ont déçu. Tout d'abord, vous dites que le prix sera de 2.500 F à cause du jeu à acheter, mais c'est faux car les premiers jeux en vente coûteront 349 F. Après, vous dites que la différence n'est pas si immense vis à vis de la qualité des jeux, mais pourtant il y en a une, et ça compte. Tout ceci, avec la suite, n'est qu'une pauvre défense de Sega qui a raté son coup face à Sony. Cette fois-ci, c'est grillé. Dommage. Voilà, c'est tout ! Même si je quitte votre magazine pour Consoles + (suite au supplément 32bits), j'espère que vous continuerez comme ça.

P.S. : Je pense que cette lettre mérite d'être publiée, et qu'il y aura beaucoup de réactions. Bye bye.

À moi ? Bon, commençons par les prix. Celui de la Saturn est de 3390 F. Quant à celui des jeux PlayStation, il n'était pas encore fixé au moment où est paru le précédent numéro, et j'avais tablé sur un prix de 400 F. Alors refaisons le calcul : 2099 + 349 = 2448 F. OK, je m'étais planté de 52 francs, mais ce n'est pas encore trop atroce. De plus, un lecteur nous a informés avoir trouvé dans des grandes surfaces des Saturn à 2.990 F. À toi de voir. Idem pour les jeux. La Saturn compte plusieurs générations de jeux. Tout comme la Megadrive en son temps. Entre les premiers jeux MD comme Altered Beast et un Earthworm Jim, il y a une différence. En fait, il faut apprendre à programmer une console, car chacune est différente. En fait, mieux on la connaît, meilleurs sont les jeux. Et le système de programmation de la Saturn est plus complexe que celui de la PlayStation, c'est pourquoi Sony a tout de suite pu en mettre plein les yeux. Mais ce n'est pas fini. Les premiers jeux Saturn sont loin d'être des daubes, et certains, je suis d'accord, souffrent de problèmes d'animation. Mais avec le nouveau kit de développement, plus l'expérience de cette première génération, je te promets que l'écart va mincir façon Weight Watchers. Il te suffira de jouer avec Sega Rally pour t'en rendre compte. En plus, les jeux qui t'ont fait flasher sont l'œuvre d'éditeurs comme Namcot ou Takara. Et si l'on a pu annoncer haut et fort que Sony avait l'exclusivité du travail avec ces sociétés, c'est faux. C'est pourquoi Toh Shin Den arrivera en janvier sur Saturn, et que l'on peut imaginer jouer à Tekken sur Saturn. Sony n'a qu'une société en "exclu", c'est Psygnosis, et c'est normal puisqu'elle lui appartient. Enfin, si tu nous accuses d'avoir un parti-pris, tourne-toi vers Consoles + qui en a un sérieux pour Sony. Quand on affirme dans ce fameux Hors-Série que la "PlayStation est supérieure techniquement à la Saturn", c'est qu'on se fourre le doigt dans l'œil. Discute avec n'importe quel programmeur, belge, jamaïquain ou congolais, il te dira le contraire. Quand nous affirmons quelque chose sur Sega, ce n'est pas qu'une "pauvre défense", c'est une réalité et une conviction. Mais tu es libre de ton choix, et nous te souhaitons quand même de bien t'éclater.

Et pour finir, voilà Aymeric, 16 ans, fervent handballeur.

Aymeric

Cher Schmürz, si je me permets de t'écrire en ce si bel après-midi, c'est pour faire une remarque. Non, rassure-toi, je n'ai absolument rien à reprocher à ton méga-dément magazine (au fait, ELL est une excellente idée !). Cette remarque, je la fais aux messieurs d'Electronic Arts et de Sega. Je m'explique : à chaque compétition internationale (et sportive) sort un jeu de la même discipline. En effet, pendant la Coupe du Monde de Football sort World Cup USA, pendant la Coupe du Monde de Rugby sort... Rugby World Cup 95 ; je ne parle pas des jeux de basket-ball... Bon, j'en viens à ma remarque. Il y a eu la Coupe du Monde de Handball et... pas de jeux. Que s'est-il passé ? La France est championne du monde, messieurs, peut-être ne le saviez-vous pas ? Moi, je pratique ce fabuleux sport depuis cinq ans et je possède une MD depuis cinq également. Mon amour est partagé entre les deux et j'aimerais voir un jour un jeu de handball sur ma console préférée !

Tu me le dis à moi ? Un invétéré fanatique de hand ? Moi aussi, j'aimerais voir un jeu de hand sur console MD. Le seul que l'on connaisse est sur Markint 4, une console préhistorique. Mais malheureusement, je ne pense pas voir un jour un jeu de hand. D'abord parce que Sega et EA, puisque tu parles d'eux, sont internationaux, et se moquent pas mal du titre de l'équipe de France. D'autre part, ce sport attire trop peu les foules et est trop peu médiatique. Cela pose d'ailleurs pas mal de problèmes à la Fédération Française de Handball. Bref, c'est un jeu qui ne dépasserait pas des sommets en matière de ventes. Enfin, le hand est très difficile à adapter sur console. Un peu comme le rugby... C'est d'ailleurs pour cela qu'EA n'a pas prévu un Rugby'96. Bref, Handball World Championship, ce n'est pas pour demain...

Au fait, en parlant de sport, ma question va peut-être te paraître stupide, mais combien y-a-t-il de DBZ sur MD et en valent-ils (vaut-il) la peine ?

Il en existe un seul, et si tu aimes DBZ et la baston, tu seras servi. Par contre, DBZ 2 n'est pas prévu pour le moment sur MD. Mais il est apparemment en développement au Japon sur Saturn. Voilà tout.

Voilà, je laisse maintenant la parole aux autres gentils lecteurs. C'est la première fois que je t'écris, en espérant que cela me porte chance. Salut !

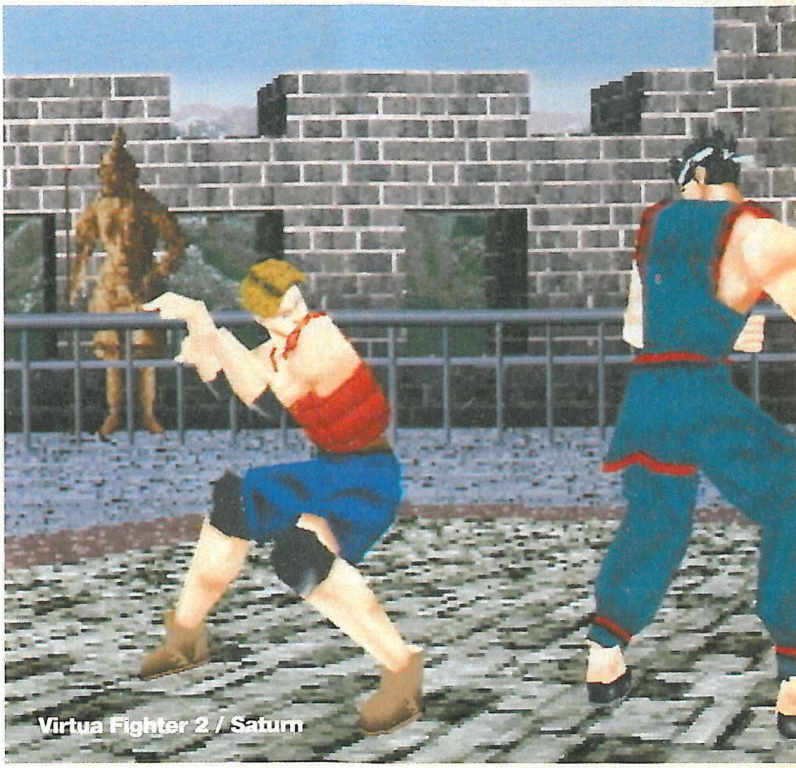
Ça va, tu peux lâcher ta patte de lapin. Et hop ! Je vous souhaite une bonne lecture, et je vous retrouve dans un mois, si vous le voulez bien !

Schmürz.

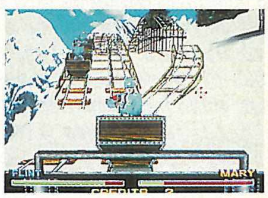
en direct de

Oyez, oyez, Segaphiles ! Ce mois-ci, encore plein de cadeaux pour vous en direct de Sega Japon. Au programme, une interview exclusive de l'équipe créatrice de Sega Rally Championship version Saturn ; les secrets enfin dévoilés ! De nouvelles photos inédites de Virtua Fighter 2 et Virtua Cop qui tournent sur Saturn. Ensuite, quelques photos de Dragon Force, un jeu de simulation sur Saturn, juste pour mettre du beurre dans les épinards. Côté Arcade, rien de moins palpitant qu'une tonne de photos du stage 3 de Virtua Cop 2, ainsi que des photos de Rail Chase 2. Et ce n'est pas fini, nobles lecteurs : après Indy 500, l'AM#I prépare Sky Target, dont nous avions juste annoncé l'arrivée. Les premières photos de ce jeu, c'est dans Mega Force bien entendu ! En route donc, pour ce spécial Sega Japon, right now !

SASHIMI.



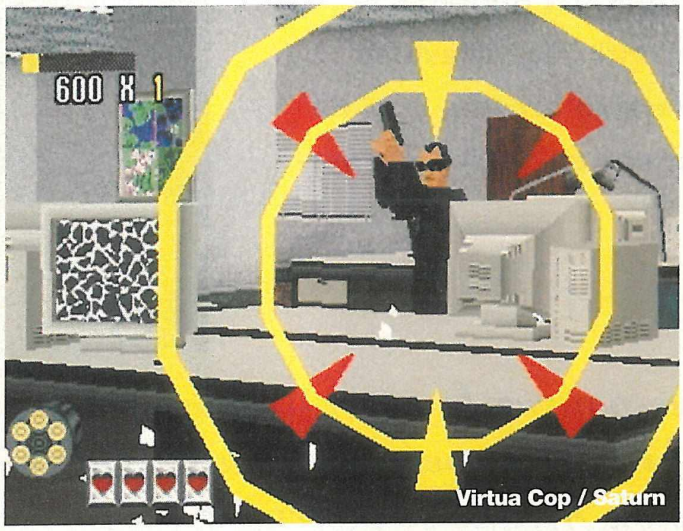
Virtua Fighter 2 / Saturn



Rail Chaser 2 / Arcade

Virtua Cop 2 / Arcade

Sega Japon



Virtua Cop / Saturn

Golden Axe The Duel / Saturn

Virtua Cop 2 / Arcade

Sky Target / Arcade

Sega Japon

EXCLUSIF

Ne soyez point étonnés, chers lecteurs, si Sega Rally arrive si vite sur Saturn, car il est le fruit d'un travail plus que démentiel de la part de l'équipe créatrice. Si celle-ci est complètement différente de l'équipe qui était à l'origine de la version Arcade, le réalisateur est toutefois le même, j'ai nommé Monsieur Mizuguchi "himself". Nous l'avions d'ailleurs interviewé lors de la sortie de la version Arcade, quoi de plus normal que de lui poser quelques questions au sujet de la version Saturn....

Mega Force : Gobusatashiteorimasu (en français : cela fait longtemps, comment allez-vous Maître, et tout ça...) ;

Monsieur Mizuguchi : En forme, merci... Bon, laissez-moi deviner !? Vous venez pour Sega Rally sur Saturn, non ?

M.F. : Non, pas du tout. Je suis venu pour le jeu de moto sur Arcade que Sega prépare en cachette...

Mr M. : Malheureusement pour vous, ce jeu de moto n'en est encore qu'à 20% de développement. Jusqu'à présent, dans toutes les simulations de moto sur Arcade, la moto sur laquelle le joueur monte ne sert que de vulgaire (et énorme !) joystick... Pas dans mon jeu. La moto a des mouvements réels et le joueur devra jouer des muscles pour en faire quelque chose. Cette moto bougera également de l'arrière. Bref, elle possèdera tous les mouvements d'une vraie moto. De toute manière, je vous enverrai des photos dès qu'elles seront prêtes.

M.F. : Bon, revenons à ce qui nous intéresse aujourd'hui, j'ai nommé Sega Rally sur Saturn... Où en sommes-nous ?

Mr M. : Eh bien, dans la version que vous avez sous les yeux, les deux premiers circuits sont jouables mais en Time Attack seulement. Nous en sommes à 35% de développement en ce moment. Les voix n'ont pas encore été incluses dans cette version, tout comme les flèches de direction. Comme vous pouvez le constater, les graphismes n'ont subi aucune perte en qualité par rapport à la version Arcade et pourtant, l'animation reste fluide et sans bug.

> *« Comme vous pouvez le constater, les graphismes n'ont subi aucune perte en qualité par rapport à la version Arcade et pourtant, l'animation reste fluide et sans bug. »*

M.F. : C'est assez étrange, d'ailleurs. La Saturn n'est pourtant pas aussi puissante qu'un Model 2 Arcade, non ?

Mr M. : Elémentaire ! Il suffit d'un peu de jugeote. En fait, nous avons considérablement diminué le nombre de polygones dans la version Saturn. Cependant, le joueur n'y verra aucune différence puisque les seuls polygones retirés du jeu sont ceux qui sont de toute manière invisibles.

M.F. : Invisibles ?!

Mr M. : Prenons par exemple la voiture. Eh bien sur la version Arcade, la voiture est entièrement en polygones, que ce soit l'arrière, les pneus ou encore l'intérieur de la voiture. Celle-ci peut donc bouger dans tous les sens et même rouler vers le joueur, celui-ci verra bien alors une voiture de face, et non du vide. Dans la version Saturn, en revanche, certaines facettes ne sont pas calculées. Mais le joueur ne le sait pas et n'a aucune possibilité d'aller vérifier.

M.F. : Vous rappelez-vous de la précédente interview, et surtout du passage concernant les changements pour la

Les programmeurs de Sega ont fait des recherches très poussées pour que Sega Rally soit aussi conforme à la réalité que possible.

Mr Mizuguchi nous confirme que Sega Rally comportera quelques surprises par rapport à la version arcade.

version Saturn de Sega Rally ? Je me permets donc de réitérer la question...

Mr M. : Eh bien, il y a plusieurs choses. D'abord, il serait très possible que le nombre de vues jouables soit de trois et non plus de deux comme dans l'Arcade. De plus, nous comptons rajouter un mode deux joueurs, ainsi qu'un quatrième stage, sorte de "Super Spéciale". Cependant, il faut voir que nous avons débuté la programmation du jeu en avril dernier et qu'il doit sortir, pour l'heure, en décembre. Le problème sera donc le temps. Nous verrons bien, au final, ce qui sera retenu pour le jeu ou non.

"Je pense d'ailleurs qu'aucun jeu de rally, auparavant, n'aura mieux tenu compte de ces détails que Sega Rally Saturn."

M.F. : Quelles sont les autres modifications ?

Mr M. : Nous comptons également inclure un nouveau bolide dont la divulgation n'est pas encore possible. Néanmoins, je peux vous dire que c'est une légende dans le monde des rallyes, vieille mais légende tout de même. Nous avons assisté au championnat "Asia Pacific Rally" et avons notamment étudié la Toyota Celica. De ce fait, nous avons inclu dans le jeu un mode "Machine Setting", simple mais totalement réaliste. Les joueurs devraient apprécier... Il fut étonnant pour nous de voir combien le réglage des suspensions pouvait changer le comportement de la voiture ! Je pense d'ailleurs qu'aucun jeu de rally, auparavant, n'aura mieux tenu compte de ces détails que Sega Rally Saturn, en tous les cas !

M.F. : Côté programmation, je suppose que vous avez utilisé l'OS/2 ?

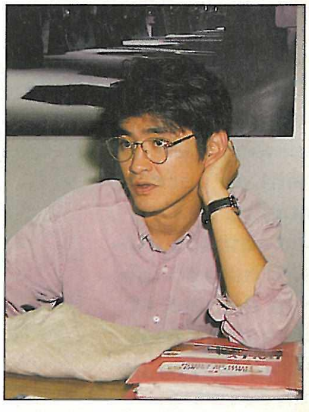
Mr M. : Eh bien pas du tout, en fait, puisque l'OS/2 n'était pas encore opérationnel lorque nous avons commencé le développement du jeu. Je pense que les programmeurs ont réalisé un véritable tour de force, et en très peu de temps ! Il faut dire qu'ils ont une certaine habitude des jeux de course sur Saturn et aussi sur 32X, puisqu'ils ont développé -entre autres- VR Megadrive et VR Deluxe.

M.F. : Pour terminer, que pouvez-vous me révéler à propos des options et des musiques, par exemple ?

Mr M. : Eh bien que le Volant Daytona sera bien sûr utilisable dans Sega Rally. Et qu'ensuite, les musiques du jeu seront meilleures puisque nous utiliserons les musiques originales du groupe Ignition, groupe qui a réalisé les musiques CD accompagnant la version Arcade.

M.F. : Eh bien, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance pour la suite et... rendez-vous au Jamma Show (NdlR : le Salon de l'Arcade au Japon) pour votre prochain jeu d'Arcade. Merci !

Mr M. : Merci !
Propos recueillis par Sashimi.



Sega Japon

EXCLUSIF

SKY TARGET / Arcade

La beauté à l'état brut...

Signé AM#1 (le Département qui a réalisé Indy 500), voici Sky Target, une sorte de simulation de combat aérien dont la date de sortie n'est pas encore dévoilée. Le système de jeu sera un peu similaire à celui d'After Burner, en notant que vous pourrez vous battre en un duel endiablé dans une surface déterminée. Tout sera en 3D naturellement, et sur "Model 2" de surcroît. Vous pourrez choisir votre avion de chasse parmi cinq, dont le Rafale. Étant encore peu avancé, c'est malheureusement tout ce que j'ai pu recueillir sur ce futur hit, qui sera bien sûr également converti sur Saturn.

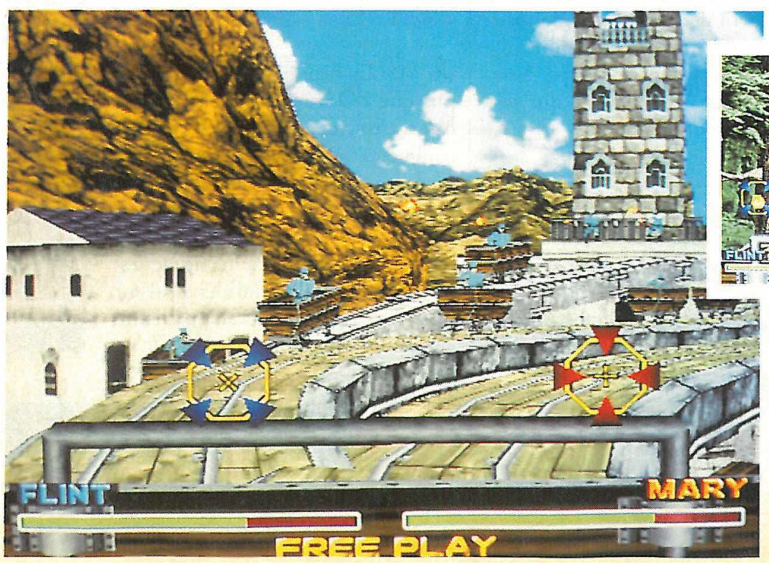
Attention la vitesse de Sky Target est tout bonnement incroyable, du genre speed !

Prochainement converti sur Saturn, Sky Target s'annonce comme un jeu de combat aérien complètement délirant.

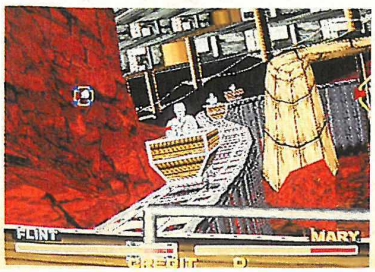
Avec Sonic, Sega avait réalisé une boisson gazeuse au goût relativement étonnant. Désormais avec Virtua Fighter les inconditionnels de la marque vont avoir le droit de savourer de bonnes glaces : vanille, chocolat, noisette, etc.

RAIL CHASE 2 / Arcade

Rail Chase 2 est une borne d'arcade qui remporte en ce moment un succès fou auprès des jeunes couples nippons. C'est effectivement dément et ça vibre dans tous les sens. Un jeu de tir qui, j'espère, arrivera bien vite en France.

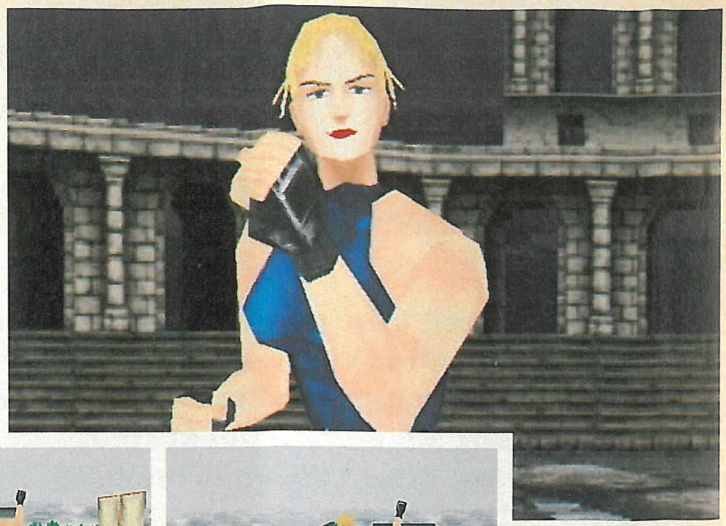


Rail Chase 2 s'avère être un excellent divertissement lorsque vous cherchez à draguer. "Hey poulette, tu viens faire une partie".

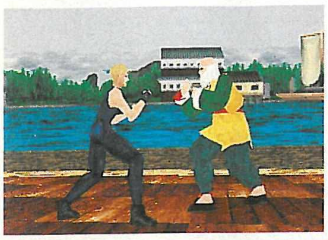


Les jeux de l'AM#2

Nous en parlons tous les mois, c'est vrai. Mais Mega Force ne pouvait résister à l'envie de vous présenter les plus récentes photos de ces titres, qui sont toujours en développement. Voici donc les nouvelles photos de VF 2 sur Saturn, les toutes premières avec des scènes de combats, de Virtua Cop en version définitive et du stage 3 de Virtua Cop 2 Arcade.

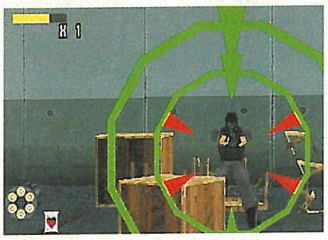
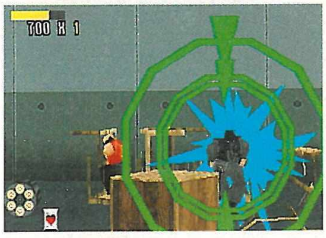
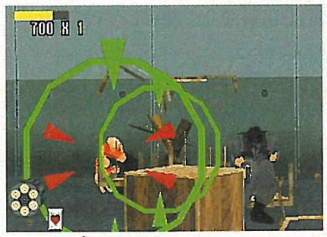


VIRTUA FIGHTER 2 / Saturn

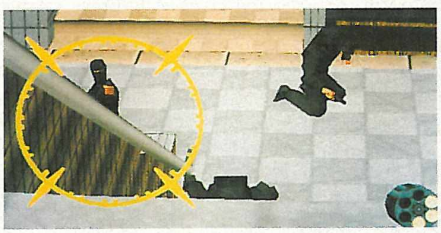


Virtua Fighter 2 sur Saturn enfoncera en qualité, tous les jeux de baston existant sur le marché.

VIRTUA COP / Saturn

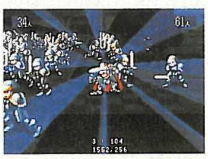
VIRTUA COP2 / Arcade



Virtua Cop 2 débarquera très prochainement près de chez vous.

DRAGON FORCE / Saturn

Voici le successeur de Riglord Saga, j'ai nommé Dragon Force. Dragon Force sera un jeu de simulation-RPG prévu, si tout va bien, pour la fin de cette année. L'Heroic Fantasy sera la base du jeu et vous pourrez incarner des magiciens aussi bien que des guerriers surhumains. Le but du jeu ressemblera à tout "Wargame" digne de ce nom, mais nous n'en savons pas davantage pour l'instant. Suite au prochain numéro !



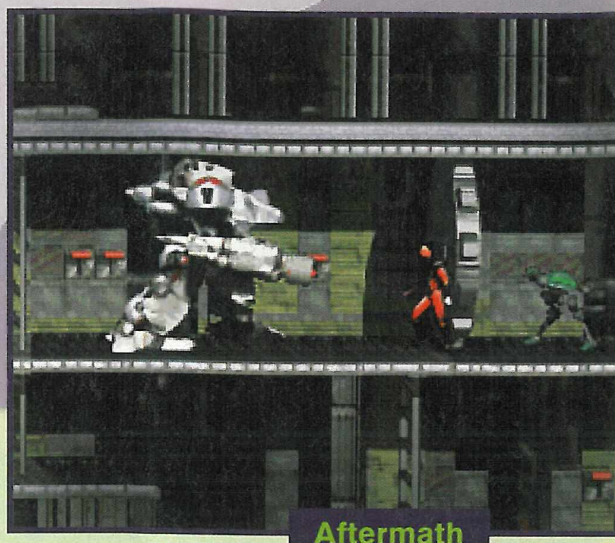
La MegaDrive ne s'est pas bien vendue au Japon. Il n'y avait pas assez de jeux de rôles. Ce problème n'est plus d'actualité sur Saturn.

LE MOIS PROCHAIN... Tout sur les nouveux jeux d'arcade Sega, présentés au "Jamma Show" de Tokyo, ainsi qu'un reportage spécial sur le nouveau jeu de Moto (dont le nom n'est pas encore connu) signé AM#3 (Sega Rally), sans oublier les jeux en cours sur Saturn. En direct de Sega Japon, c'est tous les mois dans Mega... Alors restez connectés. À plus !

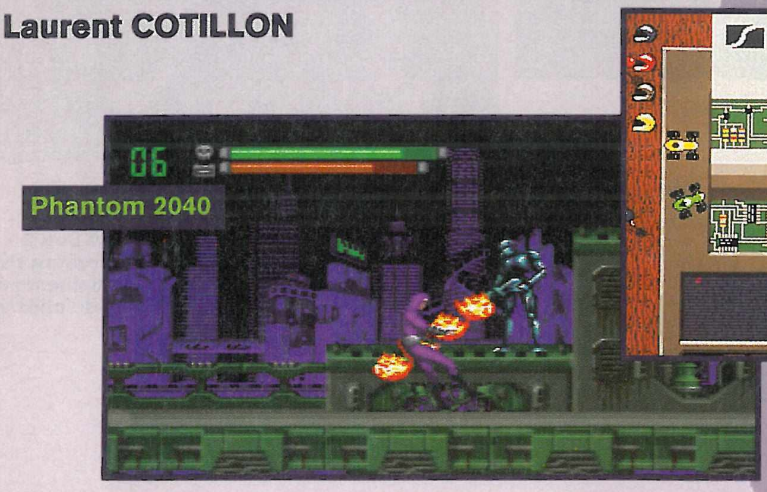
ECTS : objec

Si l'on ne devait faire qu'un seul constat sur cet ECTS d'automne, celui-ci serait que les 16 bits n'ont pas les faveurs des développeurs et éditeurs ! Certes, quelques jeux Megadrive ont été présentés, et pas des moindres, mais la grande majorité des jeux exposés était effectivement des jeux "32 bits". Et s'il fallait élire la "star" de ce Salon, ce serait indéniablement la Saturn. La quasi-totalité des éditeurs travaille en ce moment même sur la nouvelle console de Sega, et on a pu s'apercevoir de manière concrète que les consoles avaient rattrapé leur retard par rapport au PC. De nombreux titres vont en effet être adaptés sur Saturn, dont certains étaient déjà présents sur le Salon. Une page se tourne, et je vous invite à tourner les nôtres pour découvrir les jeux qui illumineront bientôt vos écrans.

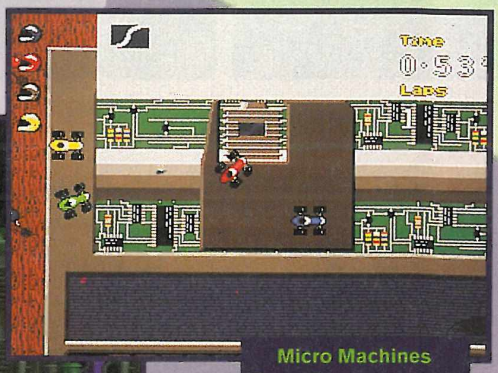
Laurent COTILLON



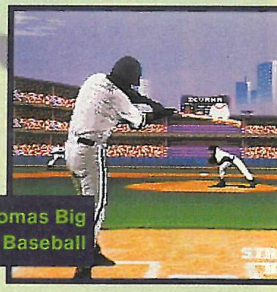
Aftermath



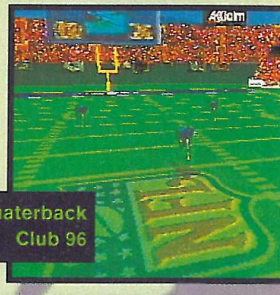
Phantom 2040



Micro Machines Turbo Tournament 96



Frank Thomas Big Hurt Baseball



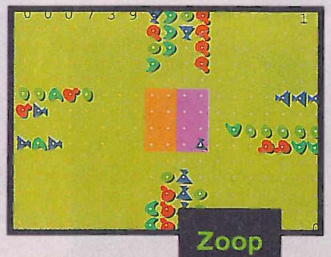
NFL Quaterback Club 96

Alien Trilogy

Effectivement, peu de grandes nouveautés ont été exposées sur Megadrive. Pourtant, les quelques softs présentés ne se montrent pas dépourvus d'intérêt, et Codemasters, entre autres, continue à s'y intéresser. Pour nous le prouver, l'éditeur britannique avait exposé un jeu qui devrait encore cartonner...

AU DIABLE LES GRAPHISMES, VIVE L'INTÉRET !

Ce jeu fait partie de mes préférés, toutes consoles confondues : **Micro Machines Turbo Tournament 96** (prévu également sur Saturn). Les 60 circuits inédits et les nouveaux véhicules devraient faire de ce jeu un "must". D'autant plus qu'il comporte un kit de construction pour créer ses propres circuits. Bien entendu, ce jeu utilisera la J-Cart (cartouche avec 2 prises manettes). Dans la catégorie "ça ne paye pas de mine, mais qu'est-ce qu'on s'éclate", Viacom a préparé **Zoop**. But du jeu : empêcher les icônes de couleurs différentes qui apparaissent à l'écran d'entrer sur votre territoire, en les dégommant avec votre curseur. À vous d'avoir les réflexes et la présence d'esprit pour gagner à ce petit jeu des couleurs. Jeu original donc, mais Viacom sait aussi investir dans les licences. On aura donc le droit de jouer avec les gentils gorilles de **Congo** sur Megadrive, et avec **Phantom 2040**, le héros de Comics, qui déboulera sur la même console. Mais la France n'oublie pas la Megadrive, puisque de gros titres sont prévus par Infogrames. Les prochains devraient être **les Schtroumpfs 2**, que je



Zoop

tif SATURN !

ne vous présente pas, et **Tintin**, que même le dernier des Mohicans doit connaître. Quant à la Saturn, elle va recevoir **Chaos Control**, tiré du CDI.

LA MODE EST À L'AVENTURE

Interplay n'avait pas tout dévoilé à l'E3 de Los Angeles, et nous a montré à Londres ses nouveautés, dont **Aftermath.** Ce jeu bien sanglant combine action et aventure, et prend place au 25e siècle, en plein conflit mondial. En tant qu'agent secret, vous allez devoir faire quelques efforts pour régler tout cela !... Cet ECTS d'Automne était aussi l'occasion, pour cet éditeur, de présenter **VR Baseball**, préparé par sa filiale VR Sports. VR comme Virtual Reality... La collection VR devrait également mettre bas un jeu de basket-ball et un autre de hockey sur glace. Le premier sortira au printemps 96, y'a encore le temps... À l'inverse d'Acclaim, qui va sortir rapidement de nombreux jeux comme, par exemple, **Frank Thomas Big Hurt Baseball** qui tournera sur 16 bits ainsi que sur la GG, **NFL Quarterback Club 96** (pas vraiment une surprise), et **Revolution X** sur Megadrive et Saturn, qui nous vient de l'Arcade. Les fans des Aerosmiths vont être ravis, puisqu'ils sont à l'origine des musiques du shoot'em up, bonne ambiance donc. Pour conclure avec Acclaim, rappelons la sortie, début 96, d'**Alien Trilogy,** qui est un jeu d'action à la Doom.

"SPORTONS-NOUS" BIEN !

Si vous n'avez pas le temps de faire du sport, confiez votre condition physique à la Saturn ! Son catalogue est bien rempli, et cela ne va pas s'arrêter de sitôt. Crystal Dynamics, par exemple, va sortir **Slam'N Jam 95**, une simulation de basket en 3D assez sympa, qui se veut surtout réaliste, et qui bénéficiera des commentaires de CNN. C'est d'ailleurs cette même équipe qui mettra sur le marché, début 96, **3D Baseball'95**, basé sur le même principe que le jeu de basket. Mais le plus grand éditeur du genre est incontestablement Electronic Arts, par le biais de sa filiale Sports. Avec ses titres sportifs (MD et Saturn) **NHL, J.Madden, PGA** et autres **FIFA** version 96, elle reste très présente. La nouveauté, c'est l'adaptation en ce moment même par E.A. du quatrième volet de Wing Commander sur Saturn. Voilà un jeu que l'on peut attendre impatiemment !...

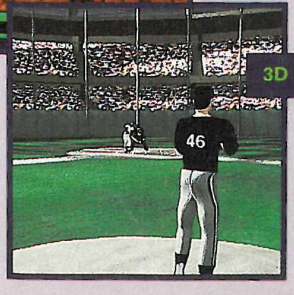
Slam'N Jam 95

SOYEZ "IN" : SOYEZ UN VER DE TERRE !

L'éditeur britannique Ocean possède un catalogue déjà bien rempli. Nous vous en avons présenté la majeure partie, comme Lobo et Mission Impossible, mais avez-vous entendu parler de **Worms** ? Et pourtant, c'est la grande vague des vers de terre chez Ocean. Ce soft, prévu sur Megadrive d'ici deux mois, et sur Saturn en mai 96, devrait faire de grosses vagues. Mi-Lemmings mi-Cannon Fodder, ce jeu oppose deux équipes de quatre vers qui doivent s'annihiler. Pour cela, il faudra profiter de l'aspect du terrain, et savoir se battre en grand stratège. En tout cas, Worms a une durée de vie infinie... Il est sûrement plus vaste que **True Pinball**, prévu pour décembre sur Saturn, et qui pourra se jouer à huit joueurs simultanément. Enfin, c'est également vers Noël que devrait poindre à l'horizon **Vanished Powers**, un jeu d'aventure et d'action en 3D isométrique, infesté de magiciens. Chez Virgin Interactive Entertainment (VIE), pas de magiciens, mais un flip' : **Tilt** est une simulation de flipper comptant 12 tables différentes, qui devrait voir le jour sur Saturn. Mais l'excitation vient surtout d'une annonce encore officieuse, puisque rien n'a encore été signé entre Virgin et Amazing Studio : **Heart Of Darkness**, le fabuleux jeu PC de plates-formes/aventure, serait adapté sur Saturn. Et quand on sait que c'est Éric Chahi et son équipe d'Amazing Studio qui sont les créateurs de ce soft, on ne peut que se tire-bouchonner d'impatience...

True Pinball

Worms

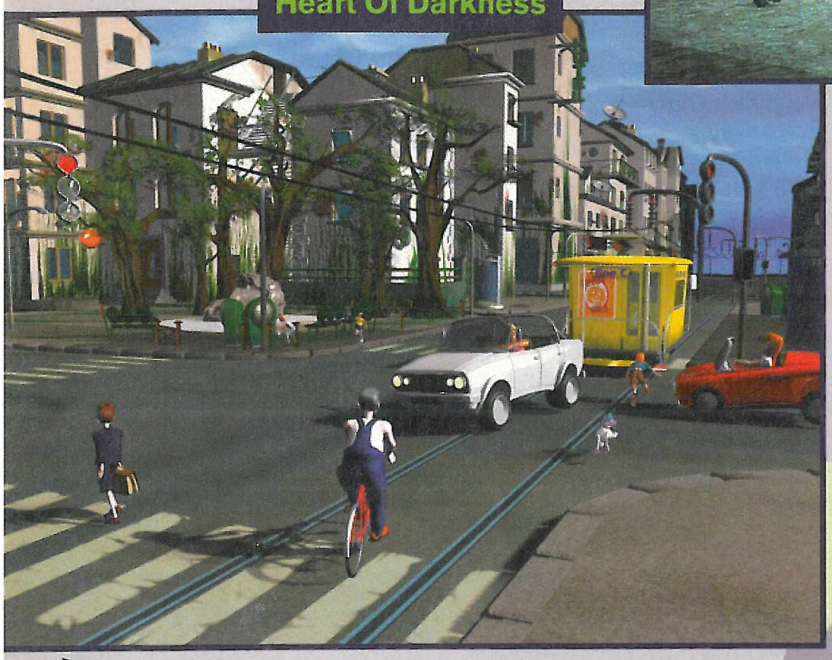


3D Baseball'95

AUTUMN 95 ECTS

Tomb Raider

Heart Of Darkness



ACTION, HÉLICO, TANK ET RAP...

Tel est le menu proposé par Core Design. Nous vous avions présenté **Shellshock**, **The Scottish Open**, **Virtual Golf** sur 32X et Saturn, de même que **Soulstar X** sur 32X, **Firestorm Thunderhawk 2** sur Saturn et **Blam ! Machinehead** lui aussi sur 32 bits. Dans le courant 96, nous verrons donc avec joie l'arrivée de **Tomb Raider** sur Saturn. Ce soft d'aventure et d'action dans lequel vous dirigerez deux persos. C'est un jeu cauchemardesque par son ambiance inquiétante et par les énigmes que vous aurez à résoudre. Dans un autre genre, nous allons avoir droit dès novembre, et cela sur Saturn, à **Johnny Bazookatone**, un jeu de plates-formes et d'action à vous couper le souffle, édité par US Gold.

Johnny Bazookatone

en 3D texturée vous mettra dans une peau féminine, celle de Lara Cruz, et vous lancera dans une grande aventure, à la recherche des secrets des civilisations anciennes. Enfin, Core Design lancera **Swagman**, un jeu d'aventure en 3D,

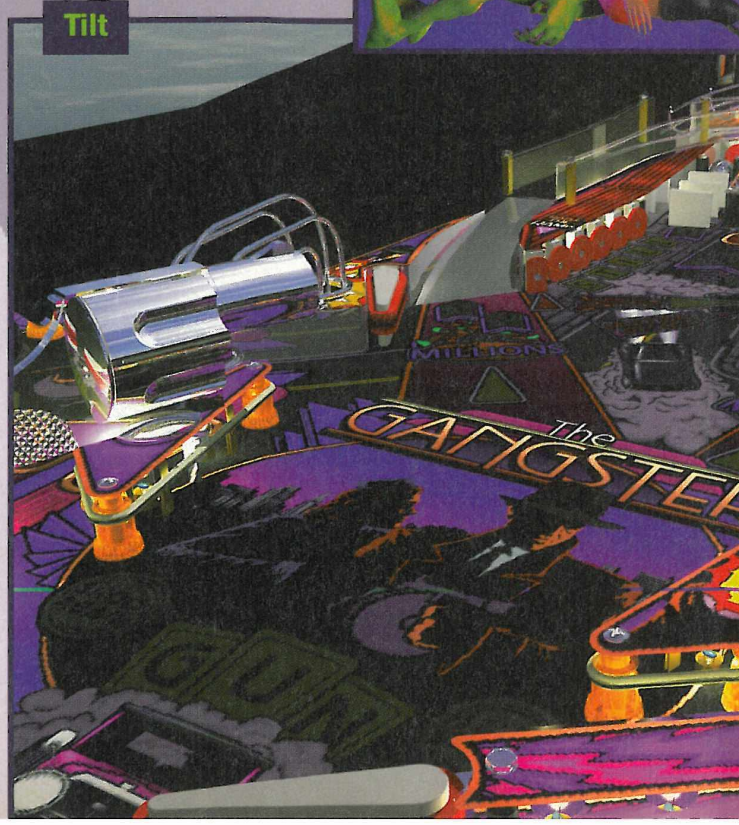
ET PELE-MELE...

De nombreux autres titres seront bientôt sur vos consoles... Par exemple, chez Digital Pictures, sortira en 96 **Maximum Surge**, un jeu d'action avec en vedette Yasmine Bleeth, une charmante actrice qui incarne un mercenaire. Ce jeu tournera sur Saturn, tout comme **Corpse Killer-Graveyard Edition** (sic), **Supreme Warriors** (re-sic), **Double Switch** déjà sur Mega-CD (re-re-sic), et **Prize Fighter - Heavyweight Edition** (re-re-re-sic). Mieux vaut découvrir **Return To Zork**, un jeu d'aventure d'Activision, lui aussi sur Saturn. Côté Konami, c'est plutôt de

Swagman

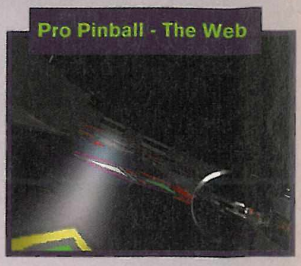
l'action qui nous est proposée sur Saturn : d'abord avec **Overkill Project**, un shoot'em up en 3D isométrique, **MLBPA 3D Baseball** (titre non définitif), et **Castlevania The Bloodletting**, un jeu fidèle aux précédents Castlevania où la magie se mêlera aux démons. Démons aussi, mais chez S.C.I., avec **Kingdom O'Magic**, un jeu d'aventure sur 32 bits dans le genre de Myst. Toujours chez SCI, voilà **Gender Wars**, un jeu d'action/aventure avec une vue du genre Skeleton Krew en 3D iso' qui devrait nous plaire. Ce jeu est préparé par la filiale High-Tech de SCI, "SCI-Fi". Ils ont d'ailleurs d'autres titres en cours, comme **Lawnmower Man 2** (Beyond Cyberspace), alias le Cobaye 2, qui devrait être une suite au film. Enfin, toujours chez SCi-Fi, c'est **XS Shield Up Fight Back**, un jeu d'arcade futuriste qui devrait honorer la Saturn de sa présence. Tous ces jeux sont prévus pour 96. Avant, sortiront deux titres d'Empire : **Pro Pinball - The Web**, un jeu de flipper canon, et **Brain Dead 13**, un mélange d'humour, d'horreur, d'action et d'aventure. Chez les nippons de Sunsoft, trois jeux sont à noter sur Saturn : **Jewels of the Oracle**, **Hebereke's Popoitto**, un jeu à la Puyo-Puyo, et **Galaxy Fight Universal Warriors**, un jeu de baston

Kingdom O'Magic


Tilt

Gender Wars

XS Shield Up Fight Back



Pro Pinball - The Web

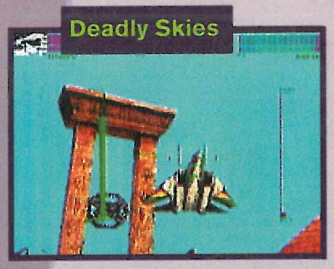
The Raven Project

classique. Notons aussi qu'ils sortiront Myst sur Mega-CD. Passons à Mindscape, qui présente trois softs sur Saturn : **Panzer General**, **Pool Champion** (un jeu de billard), et enfin **The Raven Project** (développé en France par Cryo), un jeu que l'on attend avec impatience, et qui vous plongera dans une aventure spatiale. Voilà ensuite Disney Interactive, avec **Maui Mallard,** un jeu de plates-formes dont le héros n'est autre que Donald, transformé pour l'occasion en aventurier ninja. Pas tout à fait comme JVC, qui va sortir une simulation d'avion sur Saturn, répondant au doux nom de **Deadly Skies**, ainsi qu'un jeu d'action-aventure nommé **Big Sky Trooper**. Et pour conclure ce flot de jeux, voilà **Actua Golf**, de Gremlin Interactive, qui, lui aussi, tournera sur Saturn.

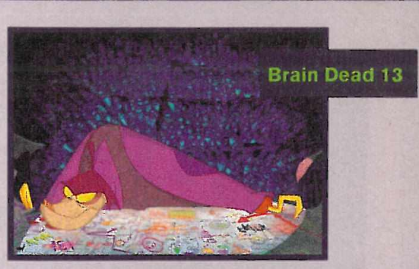
LES FUTURS GRANDS JEUX

Voici venue l'heure des surprises... Et la première d'entre elles me met déjà la bave aux lèvres ! Le soft en question sera édité par GT Interactive. Ça ne vous dit rien ? Bon, alors ID Software a travaillé avec eux. Alors ? Non ? Mais c'est **Doom** ! ! ! Eh oui, Doom va arriver en 96 sur Saturn et ça va déchirer un maximum. En plus, le soft réunira en plus Doom 1 et Doom 2, et la qualité de l'animation et des graphismes sera égale à celle de la version PC. C'est vraiment un grand jour. Par ailleurs, ce même éditeur travaille sur un autre jeu Saturn tout aussi exceptionnel : c'est **Hexen**, la suite d'Heretic (lui aussi prévu sur Saturn), et ça va cartonner. Des magiciens, de l'humour et un intérêt fabuleux pour un jeu très "doomesque", voilà ce qui nous attend. Enfin, Bullfrog nous a préparé une autre grande surprise, avec l'adaptation sur Saturn de **Magic Carpet,** un hit PC. Ce soft taillé dans l'aventure promet même, d'après les programmeurs, plus de fluidité et de rapidité que sur PC. Nous allons enfin pouvoir embarquer sur notre tapis volant, et remercier ces quelques sociétés d'avoir sorti l'ECTS de la morosité qui le caractérisait. ■

Hexen



Deadly Skies



Brain Dead 13

Galaxy Fight Universal Warriors

Maui Mallard

Doom

C'est L

À travers le monde, nos fins limiers sont à la recherche de l'info, de la news, du jeu dont personne n'a jamais entendu parler. Pendant que Sashimi, au Japon, n'arrête pas de savourer et de s'éclater à des titres que nous ne verrons que dans quelques mois, Seb lui, de Californie, nous envoie des colis en express avec des titres en développement chez les plus grands développeurs. C'est ce que nous allons découvrir dans ces quelques pages.

Super Skidmarks

MEGADRIVE EUROPÉENNE / ÉDITEUR : CODEMASTER / DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 95

Après Micro Machines et sa jouabilité exemplaire, on pensait bien que le genre (course de bagnoles vue de dessus, avec scrolling multidirectionnel) était périmé... Eh bien, il semble que non. Codemaster récidive en effet avec Super Skidmark sur Megadrive. Si vous êtes un vieux de la vieille, vous connaissez peut-être Super Sprint (sur les "vieux" ordinateurs, genres ST ou Amiga) et RC Pro-Am sur console NES ? Eh bien Super Skidmark en est complètement inspiré. À l'écran, la piste est vue des 3/4 hauteur et s'ouvre sous vos yeux grâce à un scrolling multidirectionnel. Stock-car, Formule Un, voiture des années 50, seront quelques-uns des bolides que vous pourrez utiliser en jouant à Super Skidmarks. ●

GAMETEK SE FAIT DES THUNES

Si Gametek annonce un résultat en hausse de 50% par rapport à l'année dernière, ce n'est certainement pas grâce à la vente de ses cartouches et de ses jeux sur consoles, qui restent d'une qualité assez moyenne. À en croire nos confrères, et principalement nos confrères du magazine Joystick, il semble bien que Gametek commence à acquérir une assez bonne réputation dans le développement de jeux sur PC. Alors, messieurs de Gametek, continuez à faire du bon boulot sur PC et laissez donc nos consoles préférées dévorer des jeux qui ne viennent pas de chez vous. Nous n'en avons pas besoin.

éclat' !

Wrestlemania

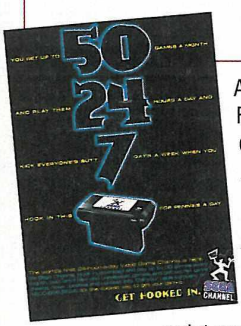
SATURN EUROPÉENNE / ÉDITEUR : ACCLAIM

Après Batman Forever, Acclaim récidive dans le mixage de jeux avec Wrestlemania, un jeu de catch et de combat pour 1 ou 2 joueurs. Huit catcheurs sont proposés avec, pour chacun d'entre eux, près d'une quinzaine de coups spéciaux et 2 à 3 super attaques. Les décors et les personnages sont digitalisés pour offrir encore plus de réalisme, et le tout est tiré du jeu d'Arcade. En prime, vous aurez des séquences animées exclusives de la WWF.●

* TOP TEN SATURN JAPON *

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	▲	RIGLORD SAGA	1	-
2	-	VIRTUA FIGHTER REMIX	2	2
3	▲	D'S DINNING TABLE	1	-
4	▼	LAST GLADIATOR	3	3
5	▲	YUMEMI MANSION SPECIAL	2	10
6	▲	CLOCKWORK KNIGHT PART 2	2	6
7	-	THE YAKIUKEN SPECIAL	1	-
8	▼	DAYTONA USA	3	1
9	▼	POWERFULL PRO BASEBALL	2	7
10	▼	SHUSHI PIE SPECIAL	4	3

Sega channel, c'est parti !



Au sein de ses colonnes, Mega Force vous a déjà souvent parlé du Sega Channel, allant même jusqu'aux Etats-Unis pour voir ce qu'il en était réellement. Après plusieurs mois d'essais, c'est désormais officiel, le Sega Channel fonctionne aux Etats-Unis et fonctionne bien, à tel point que près de 50 jeux sont déjà disponibles et qu'ils sont téléchargeables 24 heures sur 24. Mais une question se pose, cette nouvelle chaîne câblée ne signifierait-elle pas -à terme- la mort des distributeurs traditionnels et des revendeurs ? La question est posée... ●

LES JEUX À VENIR

M E G A D R I V E

LIGHT CRUSADER	SEGA	SEPTEMBRE
BATMAN FOREVER	ACCLAIM	OCTOBRE
COMIX ZONE	SEGA	OCTOBRE
DEMOLITION MAN	ACCLAIM	OCTOBRE
DISNEY MAUI MALLARD	DISNEY	OCTOBRE
FOREMAN FOR REAL	ACCLAIM	OCTOBRE
GARFIELD	SEGA	OCTOBRE
IZZY'S QUEST	US GOLD	OCTOBRE
NIGHTMARE CIRCUS	SEGA	OCTOBRE
WEAPONLORD	OCEAN	OCTOBRE
FLUX	VIRGIN	NOVEMBRE
INDIANA JONES	US GOLD	NOVEMBRE
MORTAL KOMBAT III	ACCLAIM	NOVEMBRE
THE OOZE	SEGA	NOVEMBRE
TOTAL FOOTBALL	DOMARK	NOVEMBRE
VENOM	ACCLAIM	NOVEMBRE
VR TROOPER	SEGA	NOVEMBRE
WACKY	VIRGIN	NOVEMBRE
WATERWORLD	OCEAN	NOVEMBRE
COOL SPOT G. TO H.	VIRGIN	DÉCEMBRE
EARTHWORM JIM II	VIRGIN	DÉCEMBRE
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	DÉCEMBRE
LOBO	OCEAN	DÉCEMBRE
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	DÉCEMBRE
STAR TREK DEEP SPACE NINE	PLAYMATES	DÉCEMBRE
THE X-PERTS	SEGA	DÉCEMBRE
GARGOYLE'S	DISNEY	N.C.

M E G A D R I V E 3 2 X

KOLIBRI	SEGA	NOVEMBRE
VENOM	ACCLAIM	NOVEMBRE
VIRTUA FIGHTER	SEGA	NOVEMBRE
ALONE IN THE DARK	INTERPLAY	N.C.
CONGO	VIACOM	N.C.
FAHRENHEIT CD	SEGA	N.C.
RATCHET & BOLT	SEGA	N.C.

M E G A - C D

BATMAN AND ROBIN	SEGA	OCTOBRE
LORD OF THUNDER	HUDSON	OCTOBRE
QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM	OCTOBRE
SAMURAI SHODOWN	JVC	OCTOBRE
STRIKER	SEGA	OCTOBRE
ANOTHER WORLD 2	INTERPLAY	NOVEMBRE
FLYING NIGHTMARE	DOMARK	NOVEMBRE
WIREHEAD	SEGA	NOVEMBRE
LINKS	VIRGIN	ANNULÉ
TIME COP	JVC	ANNULÉ

G A M E G E A R

POWERDRIVE	US GOLD	OCTOBRE
BUGS BUNNY	SEGA	OCTOBRE
GARFIELD	SEGA	OCTOBRE
MEGAMAN	CAPCOM	OCTOBRE
TAILS ADVENTURE	SEGA	NOVEMBRE
VR TROOPER	SEGA	NOVEMBRE

S A T U R N

RAYMAN	UBI SOFT	SEPTEMBRE
MYST	SEGA	OCTOBRE
NHL HOCKEY	SEGA	OCTOBRE
PARODIUS	KONAMI	OCTOBRE
COOL SPOT G. TO H.	VIRGIN	NOVEMBRE
ELEVENTH HOUR	VIRGIN	NOVEMBRE
GREATEST BASEBALL	SEGA	NOVEMBRE
JOHNNY BAZOOKATON	US GOLD	NOVEMBRE
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	NOVEMBRE
SCOTTISH OPEN	US GOLD	NOVEMBRE
THUNDERHAWK	US GOLD	NOVEMBRE
TILT	VIRGIN	NOVEMBRE
11th HOUR	VIRGIN	DÉCEMBRE
SHIN SHINOBI	SEGA	DÉCEMBRE
WING WAR	SEGA	DÉCEMBRE

TELEX

PSYGNOSIS REBAPTISÉ

Rachetée il y a plus de deux ans maintenant par le japonais Sony, Psygnosis, la société anglaise de Liverpool, vient tout juste de changer de nom. Désormais, il ne faudra plus parler de Psygnosis mais de Sony Interactive Europe. Du coup, Sony Imagesoft deviendra Sony Interactive Studio of America. Pour ma part, je pense que nous devrions rebaptiser Mega Force "Mega Interactive Force Studio of France" !

DU RETARD...

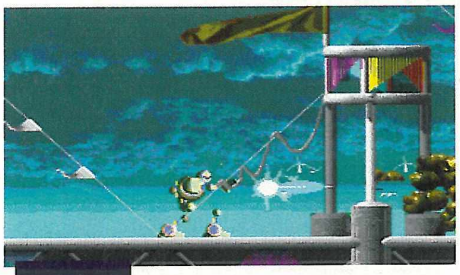
Annoncés pour la fin de l'année, les prochains titres de Disney Software ne seront pas là. Afin d'améliorer, je suppose, la qualité de la production en cours, Poca Hontas, Donald In Maui Mallard et Gargoyle's ne devraient pas voir le jour avant le début de l'année prochaine, et cela sur toutes consoles confondues.

Il fallait nettoyer la terre, mais le système de contrôle a été détruit, et des robots ont pris le pouvoir. Vector Nettoyeur est alors arrivé...

Sympathique, la métamorphose en marteau piqueur.

Vector Man

MEGADRIVE FRANÇAISE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 95



Quel tir ! Et encore, vous n'avez rien vu...

En 2049, la terre est une véritable poubelle de déchets toxiques. Les hommes sont partis vivre sur d'autres étoiles en attendant que leurs engins, les "orbots" aient nettoyé. Mais un jour, le centre de contrôle du nettoyage est détruit par des envahisseurs ! La terre devient alors un champ de bataille contrôlé par des robots et donc un cimetière pour tout homme qui tenterait d'y retourner. Vector Man, une sorte de routier de l'espace qui s'occupait de livraisons, est envoyé pour libérer la terre et châtier les méchants. Mais pourquoi lui ? C'est simple, il n'y avait personne d'autre...

VECTOR, NETTOYEUR

C'est bien de nettoyage qu'il s'agit, et de rien d'autre. Ce jeu de plates-formes explosif pour 1 joueur vous poste au contrôle d'un robot très agile, qui court comme un sprinter et saute comme un perchiste grâce à ses réacteurs. De son bras, il peut envoyer des salves dévastatrices qui réduisent rapidement ses ennemis en un amas de pièces métalliques. Vector possède plus d'un tour dans son sac, en ramassant certaines options, il peut se métamorphoser de 7 façons différentes. En buggy, en bombe, en jet pour voler, en parachute, en marteau piqueur, en poisson pour avancer plus rapidement sous l'eau et même en missile ! De nombreuses autres options existent, pour récupérer sa santé, gagner une vie, multiplier son score, se protéger et augmenter sa puissance de tir. C'est en cassant les moniteurs (des télévisions) qu'il découvrira toutes ces options ! Malgré tout cet attirail, Vector n'aura pas la vie facile. En face de lui, ce sont des robots et pas les plus petits ou les moins forts ! Non, non, ce sont de vrais engins de mort qui feront tout pour empêcher Vector de sauver la terre. Ils tenteront de l'écraser, de l'écrabouiller, de le pétrir, et de le briser de mille et une façons. ■

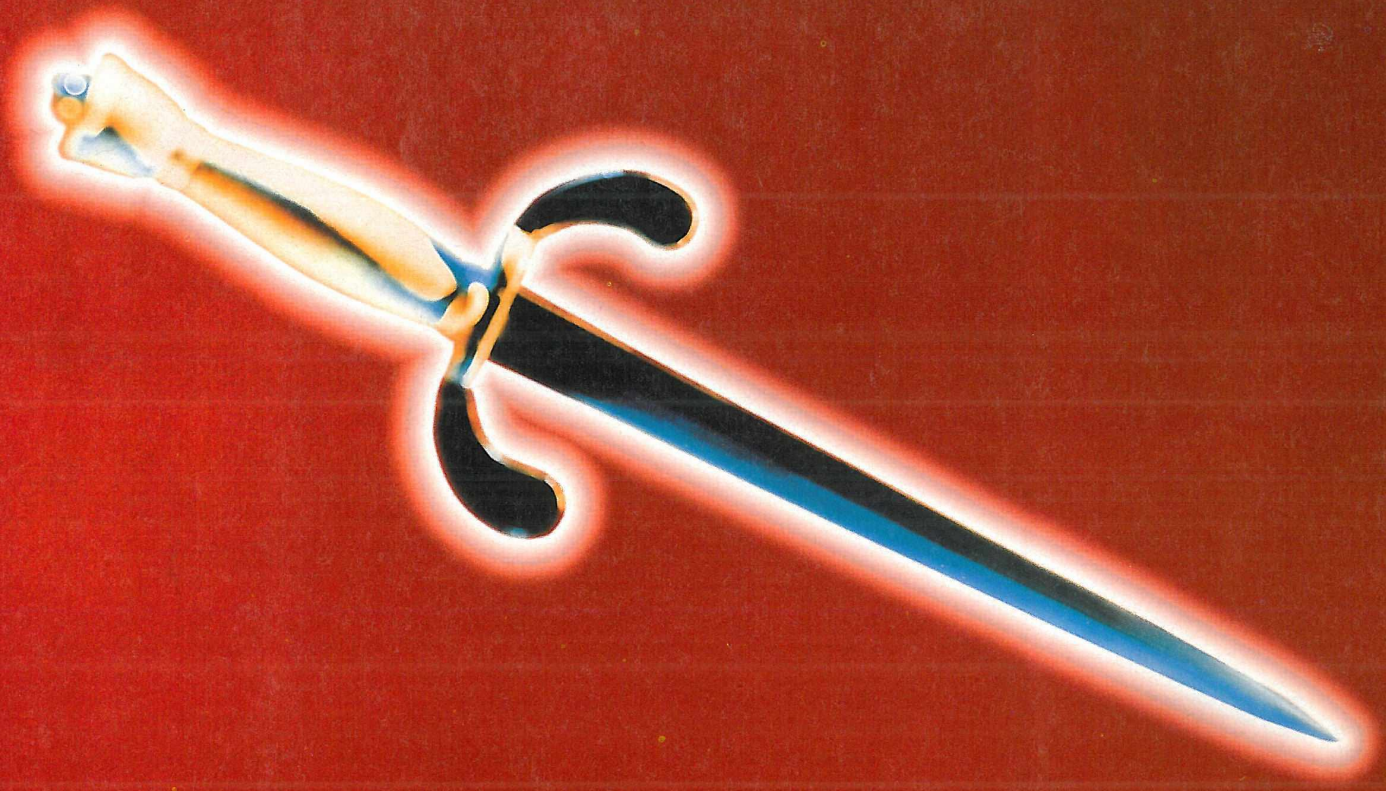
ÉDITEUR : SEGA

Ce robot ne vous laisse pas passer et son bouclier frontal le rend invulnérable.

Une épreuve chronométrée dans laquelle le décor apparaît peu à peu et où vous pouvez vous faire écraser à tout instant.

* TOP TEN GAME GEAR *

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	BATMAN & ROBIN	1	-
2	-	LE ROI LION	4	2
3	▲	DESERT SPEEDTRAP	3	5
4	▼	SONIC DRIFT RACING	3	3
5	▼	ALADDIN	3	4
6	▲	SONIC CHAOS	4	7
7	▼	FATAL FURY SPECIAL	4	6
8	-	MICKEY MOUSE 3	1	-
9	-	ASTÉRIX	1	-
10	▼	STRIKER	3	1



Tu sais manipuler le métal ?

SEGA

McCANN

Ping, pong, bang... Je vous avais dit de laisser ces enfants !

Ça plane pour moi, et pour vous ?

Agrrr ! Tu vas me lâcher, tu m'étrangles...

Mighty morphin Power Rangers the movie

MEGADRIVE FRANÇAISE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 95

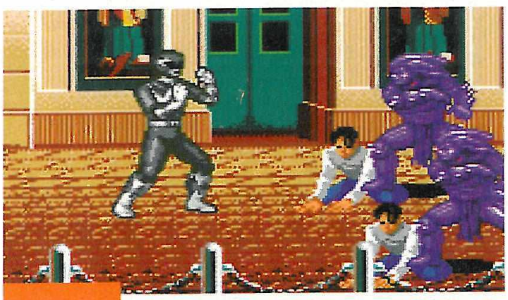
Impressionnants, nos Zords, non ?!

Jusqu'à aujourd'hui, tous les "Megadrivophiles" criaient à l'injustice qui s'abattait sur eux. Ils étaient en effet les seuls à ne pas pouvoir goûter aux joies des Power Rangers, qui se la donnaient uniquement sur Game Gear et sur Mega-CD ! Les voici enfin sur Megadrive dans un Beat'em Up pour 1 ou 2 joueurs simultanément.

ENCORE PLUS DE FORCE

Les PW sont passés de 5 à 6 membres depuis que la Force Verte les a rejoints. Chacun possède des coups plus ou moins différents (projections, coups de pied ou de poing, coups spéciaux...) ainsi qu'un Zord, sorte de robot en lequel ils se transforment pour affronter d'autres robots et qui leur donne une super force. Au total, le jeu est divisé en huit stages. Il sera possible de choisir son niveau de difficulté ainsi que le type de configuration des touches. Le jeu se déroule principalement selon un scrolling horizontal (mais parfois l'écran est fixe et ce sont les ennemis qui viennent vers vous), où les joueurs avancent vers la droite et découvrent au fur et à mesure les paysages ainsi que les ennemis. En plus de pouvoir se déplacer sur la gauche ou sur la droite, il est possible d'aller vers le bas (premier plan) ou vers le haut (arrière-plan), pour éviter une attaque ou au contraire aller chercher la bagarre. Préparez-vous donc pour la baston ! ■

ÉDITEUR : SEGA



Je suis Force Rose, alors laissez ces enfants.

TELEX

TOUJOURS EN ANGLETERRE

Acclaim proclame à qui veut l'entendre que Batman Forever aura sur le public un impact aussi important que Mortal Kombat. Au vu de ce que nous avons vu, rien n'est moins sûr. En effet, si la réalisation de Batman Forever apparaît comme remarquable, l'intérêt, lui, est assez moyen. Dans la vie, il faut toujours une part de rêve...

Power Rangers, le film

Le 18 octobre sera finalement le jour J, date à laquelle les Power Rangers débarqueront au cinéma. Il faut dire que depuis avril 1994, où l'on peut les voir dans le Club Dorothée, les Power Rangers remportent énormément de succès auprès des 4-14 ans. Si vous avez plus de 14 ans, consultez rapidement un médecin ! Maintenant, jetez donc un œil sur cette photo du film. Une toute nouvelle aventure les attend, dans laquelle ils devront reconquérir leurs pouvoirs perdus, en découvrant les secrets de la force Ninja, afin de pouvoir ainsi sauver la planète, que dis-je, le monde ! ■

Aussi bien que le mental ?

SEGA

McCANN

Les anneaux sont toujours là !

Le tourniquet de la mort...

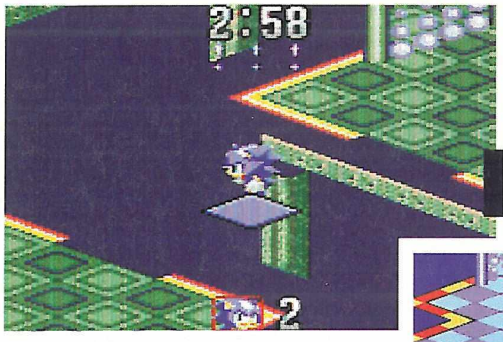
* TOP TEN MD 32X FRANCE *

KNUCKLES CHAOTIX

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	KNUCKLES CHAOTIX	2	1
2	▲	VIRTUA RACING DELUXE	4	4
3	-	MOTHERBASE	1	-
4	▲	DOOM	4	7
5	-	METAL HEAD	4	5
6	-	STAR WARS ARCADE	4	6
7	▼	MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	4	3
8	▼	STELLAR ASSAULT	2	2
9	▼	GOLF BEST 36 HOLES	4	8
10	-	AFTER BURNER COMPLETE	1	-

Sonic labyrinth

GAME GEAR • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 95



Mieux vaut ne pas glisser !

Le tout premier niveau se déroule dans le ciel.

Regardez un peu comment cette petite boule de Sonic s'éclate à fond ! À fond est bien le mot, car pour aller parfois à plus de 800 km/h, il faut avoir de bonnes chaussures et celles de Sonic sont spéciales ! Bon, mais pourquoi court-il aussi vite ? Encore une fois, il est à la recherche de diamants et il va devoir affronter des Boss pour mettre la main dessus. Décidément, notre cher hérisson a des goûts de luxe !

DES PAYSAGES EN 3D, DANS LE STYLE MARBLE MADNESS

Le but du jeu va consister à diriger Sonic dans des labyrinthes en 3D, truffés de pièges et d'ennemis. Il faudra ramasser différentes clés éparpillées aux quatre coins du tableau, puis trouver la sortie afin de pouvoir poursuivre l'aventure.

Sonic dépasse les 800 km/h !

Sonic peut soit marcher, soit se mettre en boule et foncer selon 4 vitesses. Parfois, les pentes seront si raides qu'il aura besoin de toute sa puissance pour parvenir à les monter ! Mais attention, foncer tête baissée est très dangereux, et Sonic pourra également freiner violemment pour s'arrêter avant de percuter des ennemis. Ceux-ci seront très nombreux et variés, tout comme les pièges. Les bumpers, les tourniquets ainsi que les flips, feront perdre la tête au petit hérisson qui se retrouvera projeté dans tous les coins. Les téléporteurs l'enverront on ne sait où, les plaques de verglas lui feront perdre tout contrôle, et les tapis roulants seront toujours au mauvais endroit pour le ralentir dans sa course contre la montre, car il devra respecter un délai imposé. Heureusement, des options viendront l'aider et il pourra ainsi marcher plus vite, gagner une vie, et même de précieuses secondes... Voilà un jeu d'habileté pour 1 joueur qui promet en sensations fortes, en glissades et en rebondissements ■

ÉDITEUR : SEGA

TELEX

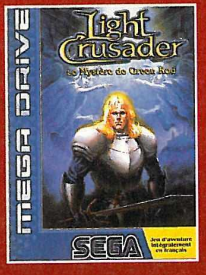
ACCLAIM S'ÉCLATE AU JAPON

D'après nos confrères de CTW, le titre d'Acclaim "D's Dinning Table", dont nous vous présentons quelques images dans ces News, ferait un carton chez nos copains les Tongs, à tel point qu'il serait en tête des hit-parades. D's Dinning Table est un jeu d'aventure entièrement en trois dimensions, qui vous placera dans la peau d'une aventurière livrée à elle-même au cœur d'une maison hantée. D's Dinning Table est annoncé par Acclaim France pour une sortie sur notre territoire au cours du mois de février 1996.

C'est bien... Mais est-ce suffisant pour élucider le Mystère de Green Rod ?

Light Crusader

Tu es prêt à affronter des hordes de créatures redoutables ? A résoudre des énigmes diaboliques? Mais ne crois surtout pas que cela soit suffisant pour élucider le mystère des disparus de Green Rod. Les multiples donjons de Light Crusader regorgent de périls et de pièges démoniaques qui te demanderont courage et ténacité. Maintenant la question est de savoir si tu seras à la hauteur...



Light Crusader, le nouveau jeu d'aventure disponible sur Megadrive. Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36-68-01-10× et le Minitel 3615 Sega××

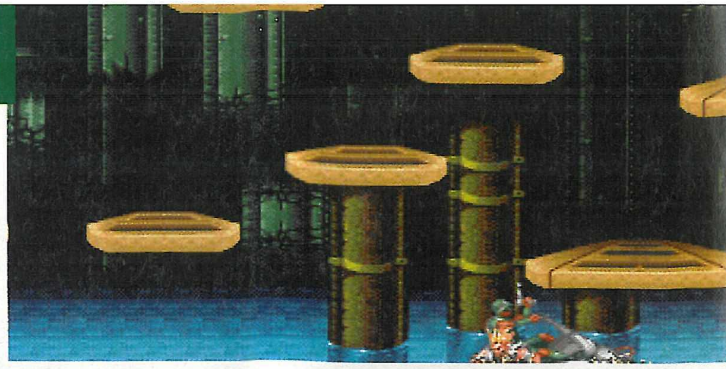
× 2,23 F/min ×× 1,29 F/min

SEGA

C'est plus fort que toi

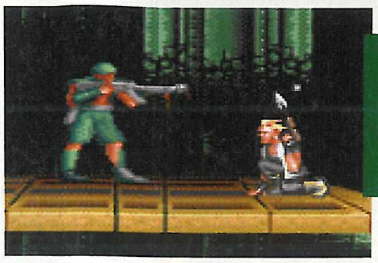
Offert avec Light Crusader, le guide stratégique des jeux d'aventure sur Megadrive.

McCann



Lorsque vous avez paumé, un Smoker vous embarquera pour vous conduire directement en prison.

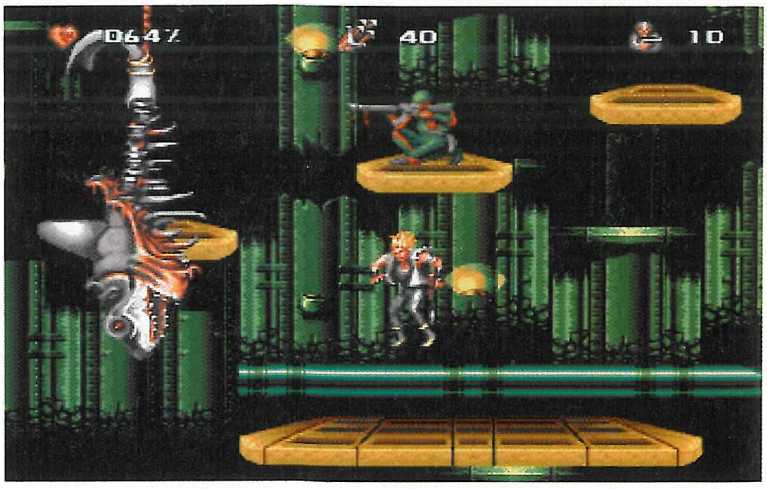
Au cours de votre mission sur l'eau, il faudra buter tous les bateaux en vue. Plusieurs types d'armes seront à votre disposition.



Pour obtenir le bonus, il est préférable d'écrabouiller l'homme devant vous.

Water

MEGADRIVE FRANÇAISE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 95



Si Mel Gibson avait des nageoires, il aurait parfaitement pu tenir le rôle de Kevin Costner, le héros de WaterWorld, tant leurs deux films sont similaires. Annoncé pour le 25 octobre dans les salles obscures, WaterWorld s'affichera également au cours de la même période sur vos consoles.

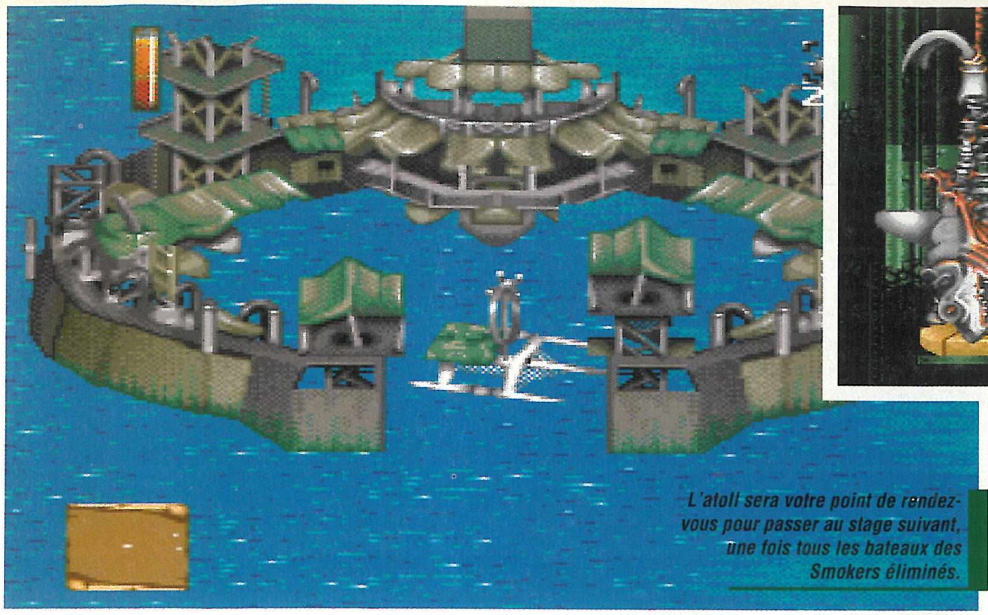
Mad Max n'ayant pas eu la chance de se voir "décliné" sur les écrans de nos consoles, Ocean a saisi l'occasion avec WaterWorld de signer la licence de cette super production hollywoodienne - une Super Production qui aurait coûté aux studio Universal plus de 150 millions de dollars, un record en la matière ! Rassurez-vous, le budget du jeu est bien inférieur à celui du film, ce qui ne devrait cependant pas l'empêcher de décoller dans les "charts" et autres hit-parades en tout genre.

UN COSTARD POUR COSTNER !

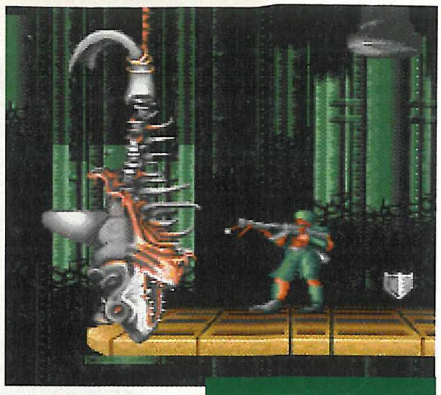
Taillé sur mesure par et pour le beau Kevin, ce rôle devra l'être également pour vous. Dans la peau de la vedette "oscarisée" pour son interprétation de "Danse avec les Loups", vous voilà donc seul, perdu au milieu de l'océan, en lutte contre des ennemis redoutables armés de carabines et de mitrailleuses. Chevauchant des jet-skis ou des scooters, ces derniers vont vous mener la vie dure. Heureusement, votre trimaran "spécial luxe", qui regorge de gadgets inédits, vous permettra, à condition de le manier avec rapidité, de vous sortir de bien des situations difficiles.

COSTNER FAIT DU TROC

Dans ce climat post-nucléaire, l'argent n'est pas monnaie courante (excusez-moi, mais je ne pouvais pas la manquer, celle-là !) et le troc est le seul moyen d'échanger des biens. Étant doué de propriétés proches de celles des poissons, vous aurez dans WaterWorld la possibilité de nager au fond des océans, afin de récupérer quelques objets dont les hommes se servaient avant que la catastrophe arrive, et de les échanger contre d'autres. Cette recherche fera dans le jeu l'objet d'une séquence-bonus particulière. Plus vous engrangerez d'articles en tout genre, plus vous gagnerez des points, et plus vous serez content de jouer et de recommencer. Logique, tout à fait logique. Complètement immergé, vous devrez alors arpenter une ville souterraine et ramasser ce que vous y trouverez, tout en évi-



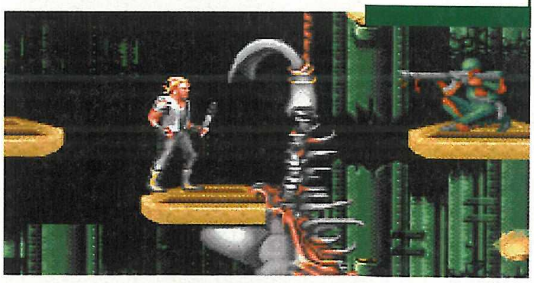
L'atoll sera votre point de rendez-vous pour passer au stage suivant, une fois tous les bateaux des Smokers éliminés.



Pour éviter les tirs ennemis, il sera parfois utile de vous mettre à genoux.

world

WaterWorld comporte également quelques scènes de plates-formes. Attention, elles sont particulièrement redoutables.



tant bien sûr les nombreux poissons dangereux que vous trouverez sur votre passage.

L'ATOLL DE COSTNER

Une fois que vous aurez survécu aux terribles dangers et aux menaces des "smokers", qui ont toujours la clope au bec comme dans le film, c'est de l'atoll lui-même dont vous devrez vous échapper. Contrairement aux autres scènes du jeu, celle-ci se déroulera d'une manière beaucoup plus classique et suivra le cheminement d'un jeu de plates-formes traditionnel. En découvrant des armes disséminées ça et là au gré de votre parcours, vous devrez shooter quiconque se mettra en travers de votre destinée. Ah oui, votre destinée, nous n'en avons encore que peu parlé, voire même pas du tout... Héros parmi les héros, et surtout sur une terre entièrement recouverte d'eau, votre destin est lié à un tatouage sur la peau d'une petite fille, indiquant le plan d'accès à "Dryland", la seule région du globe qui soit restée émergée après la catastrophe planétaire. Inutile de dire qu'atteindre Dryland est le véritable espoir de tout un peuple, y compris celui des Smokers, et que pouvoir y vivre est le rêve commun à tous les survivants du cataclysme nucléaire. Mélange entre plusieurs genres de jeux, type Shoot'Em Up (les parties en trimaran) et/ou type Plates-Formes, WaterWorld est annoncé pour la fin du mois d'octobre, voire début novembre, sur Megadrive. Une affaire à suivre et un film à voir. Je l'ai vu et je n'en suis pas encore revenu !

ÉDITEUR : OCEAN

TELEX

PANZER AU TOP

Après seulement un jour de commercialisation en Grande-Bretagne, le méga-hit "Panzer Dragon" sur Saturn est parvenu à la première place des "charts". C'est un succès colossal pour ce jeu et pour cette machine qui, pourtant, ne s'est encore que peu vendue, surtout par rapport aux autres bécanes, notamment le PC ou la Megadrive. Avec de tels indices, Sega retrouve quelque peu le sourire.

DU COTÉ D'ACCLAIM

Pour l'année prochaine, la société américaine Acclaim, dont le siège social est situé à New-York, annonce la sortie de "The Crow : City Of Angels", la suite de "The Crow" qui est sorti au cinéma il y a déjà quelques mois.

KEVIN ET LES JEUX VIDÉO : UNE HISTOIRE D'AMOUR !

C'est à l'occasion du 21e festival du cinéma américain à Deauville que nous avons eu la chance d'assister à la conférence de presse donnée par Kevin Costner dans l'une des salles du Casino de la ville.

Question : Saviez-vous que la société Ocean élabore un jeu vidéo "WaterWorld" sur console ?

Kevin Costner : Non, pas du tout !

Q : Aimez-vous les jeux vidéo ?

KK : Personnellement, je n'y joue jamais. Je n'aime pas les jeux vidéo, je suis comme un dinosaure (NdIR : genre "fossile" qui n'aime pas énormément les nouvelles technologies) -Rires. Mon fils, par contre, qui a sept ans, joue énormément.

Q : WaterWorld est un film pratiquement entièrement tourné sur l'eau, pour quelles raisons ?

KC : Je vous l'ai dit, je n'aime pas tellement les nouvelles technologies, et je préfère le jeu d'acteur aux ordinateurs. C'était pour moi également un pari que de tourner presque toutes les scènes de ce film

Darius Gaiden

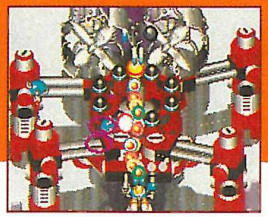
SATURN JAPONAISE /ÉDITEUR : TAITO

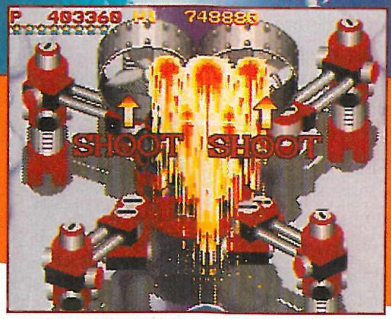
Cette fois-ci, Taito nous fait l'extrême honneur de convertir la version arcade sur Saturn, sous l'appellation désuète de Darius Gaiden. Comme dans le précédent Darius, vous pourrez -et ce à chaque fin de stage- choisir le stage suivant parmi deux. Il y aura ainsi au total 26 stages ou zones dans ce jeu. Il s'ensuit évidemment qu'il vous faudra rejouer pas mal de fois avant de pouvoir vous vanter d'avoir terminé entièrement Darius Gaiden. Côté armement, il y aura bien entendu une flopée de tirs et autres bombes différentes à votre disposition, de quoi organiser un carnage en règle, s'tu veux... Enfin, nous clôturerons cette "news" par les ennemis et autres Boss qui feront leur apparition dans ce jeu : préparez-vous à périr, ils seront coriaces, divers et énormes (les Boss). Darius Gaiden version Saturn verra le jour probablement au mois de décembre de cette année. Il en est pour l'instant à 20% de développement. Affaire à suivre... ●

Detana, Twin Bee Yahho ! Deluxe Pack

SATURN JAPONAISE /ÉDITEUR : KONAMI / DISPONIBILITÉ : 29 SEPTEMBRE 95

"Deluxe Pack" oblige, vous aurez le plaisir de découvrir deux jeux dans ce CD, le deuxième Twin Bee Arcade et le tout dernier... le Yahho ! Ces deux Twin Bee -je devrais dire ces Twin Twin- sont des jeux de tir dans lesquels vous piloterez l'un des deux Twin Bee, le jeu à deux étant bien évidemment possible. Comme avec tous les Twin, vous pourrez accéder à différentes options, telles que des armes plus puissantes, des barrières de protection ou encore des clones qui vous suivront comme des ombres et ce juste grâce aux clochettes. Il vous suffira de tirer un certain nombre de fois sur une clochette et de l'avaler une fois qu'elle aura changé de couleur, chaque couleur représentant une option, afin de bénéficier des plus utiles dans une bataille comme celle qui vous attend... Un jeu qui s'annonce agréable. ●



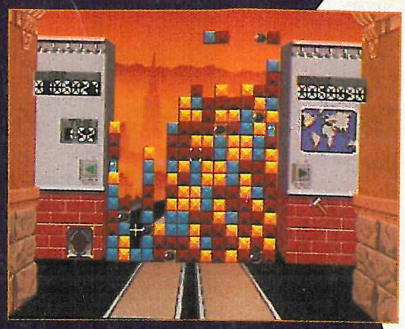


SEGA ENCORE ET TOUJOURS !

Dans le cadre d'une réponse donnée à un utilisateur de Compuserve -une immense banque de données mondiale, où tout le monde peut converser- Tom Kalinsky, le "big boss" de Sega Of America, a déclaré que la Saturn était une machine construite pour le long terme, et que les jeux de la seconde génération (ceux que l'on verra débarquer l'année prochaine) seront d'une qualité supérieure à ceux déjà existants, exactement comme le sont les jeux Megadrive d'aujourd'hui comparés à ceux existant lors du lancement de la machine. Dans cette même lettre "électronique", il a également déclaré que 40% des employés de Sega travaillaient dans les départements "Recherche et Développement". Les premiers titres de cette seconde génération de jeux Saturn ne seront autres que des méga-hits comme Virtua Fighter II, Sega Rally, Virtua Cop, etc.

Break Thru !

SATURN JAPONAISE /ÉDITEUR : SE SHOEISHA



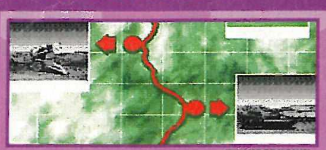
Break Thru ! est un jeu de réflexion, initialement développé par Spectrum Holobyte et converti sur Saturn par une boîte inconnue du nom de SE Shoeisha (à ne pas confondre avec la Shueisha et ses Shonen Jump, S.V.P...). L'idée originale du jeu vient du créateur de Tetris, je veux bien entendu parler du sieur Alexey Pajitnov. Le but sera de faire disparaître tous les blocs présents à l'écran et ce, en cliquant sur un groupe de blocs de la même couleur (groupe de deux, au minimum), jusqu'à plus soif... Différents objets viendront à votre rescousse, ou compliqueront le jeu selon le cas. Bien évidemment, l'enjeu pour vous sera de ne pas laisser des "singletons" une fois presque arrivé au but. Le temps pour tout vider sera limité, alors pas de gaspi. Break Thru ! devrait être dispo' au moment où vous lirez ces quelques lignes. ●

Steamgear Mash

SATURN JAPONAISE /ÉDITEUR : TAKARA

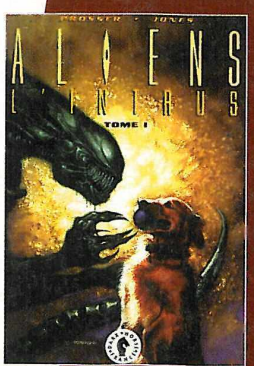
Steamgear Mash sera un jeu d'action pur et dur, prévu pour le début de ce mois. Dans ce jeu, vous incarnerez un petit robot du nom de Mash et devrez zigouiller, comme il se doit et dans les règles de l'art, d'innombrables ennemis dans les dédales de labyrinthes sans fin. Pour vous aider dans votre quête, vous aurez plusieurs armes à votre disposition, et même des sortes de coups spéciaux déclenchant par exemple des boules de feu. Bien que le jeu ressemble en de nombreux points à Light Crusader, notamment par le fait que l'écran adopte une vue isométrique, il n'en sera pas moins un jeu d'action. Il est vrai que, pour l'heure, nous attendons beaucoup plus le fameux jeu de baston "Shin-Toshinden" chez Takara, mais sachez que Steamgear Mash n'en sera pas moins un jeu qui plaira aux amateurs de jeux techniques. ●

* TOP TEN MEGA-CD FRANCE *



Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	THUNDERHAWK	1	-
2	-	ETERNAL CHAMPIONS	1	-
3	-	SHINING FORCE CD	3	3
4	▲	TOMCAT ALLEY	4	5
5	▼	MIDNIGHT RAIDERS	2	4
6	▼	EARTHWORM JIM	3	2
7	-	SONIC CD	1	-
8	-	NIGHT TRAP	4	8
9	▼	ECCO, LES MARÉES DES TEMPS	3	7
10	▲	YUMEMI MYSTERY MANSION	3	-

ALIENS "L'intrus"



Nouvelle série Aliens par J Prosser et K Jones, éditée par DARK HORSE. Dans "L'intrus", les apparences sont trompeuses et l'alien n'est pas celui que l'on croit : à la recherche de gelée royale d'alien, composant d'une nouvelle drogue aux effets divers, un vaisseau part pour la planète AG 454 et va faire infiltrer un alien cybernétique dans la ruche pour faire sa récolte. Comme d'habitude, tout va se passer de travers et ces apiculteurs du futur vont se retrouver dans la panade. À se demander pourquoi ils vont les provoquer, ces pauvres petites bêtes... ●

TELEX

DISNEY VA "CARTOONNER" !

Depuis que Disney a annoncé que la société développerait désormais ses titres sur consoles et sur PC, au lieu d'accorder des licences pour leurs personnages à d'autres sociétés comme Virgin ou Capcom, certains programmeurs travaillent d'arrache-pied sur un tout nouveau prochain titre. Outre Pocahontas, Gargoyle's et Donald In Maui Maalard (qui verront le jour probablement sur consoles 16 bits l'année prochaine), Disney développe Toy Story, seul jeu -d'après Disney- capable de détrôner Donkey Kong Country II aux Etats-Unis, et prévu pour le cours du mois de décembre. Toy Story utilisera des graphismes entièrement réalisés sur des machines de la mort, genre Silicon Graphics, et ressemblera plus ou moins (dans son déroulement, tout au moins) à ClockWork Knight sur Saturn, couplé à des phases d'action en 3D style Doom, et à une course de bagnoles qui s'appellerait "Day-TOY-Na". Une affaire à suivre d'extrêmement près, surtout lorsque l'on connaît la puissance de Disney...

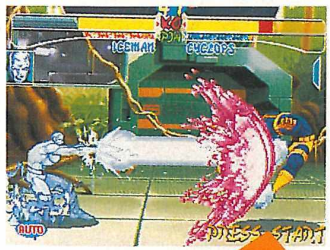
X-men

SATURN JAPONAISE

Le voici, le voilà, le tant attendu "X-Men" de Capcom, le jeu de baston qui, au Japon, est devenu plus populaire que le non moins célèbre Street Fighter Zero. Le voici donc sur Saturn. Depuis le temps que les rédacteurs que nous sommes l'attendions ! Pour l'heure, il est impossible de connaître le jour de sortie de la version Saturn, mais il semblerait que ce soit avant la fin de l'année. En tous cas, il faut avouer que Capcom nous fait attendre, sacrebleu ! Bien entendu, cette version Saturn est tout à fait identique à la version Arcade, aussi bien en ce

qui concerne le nombre de persos (10 combattants sélectionnables) que les graphismes, qui n'ont pas subi, à ma connaissance, de modifications. Reste la jouabilité, qu'il est impossible de juger pour l'instant. Nous en saurons certainement plus dans les prochains mois. Patience, patience... ■

ÉDITEUR : CAPCOM



TELEX

VIRTUA FIGHTER REMIX : GRATOS !

Eh non, vous ne rêvez pas, Sega Of America a bel et bien annoncé que la société enverrait, à tous les possesseurs déclarés de Saturn aux États-Unis, la version remixée de Virtua Fighter. On aimerait, en France, pouvoir profiter d'une telle opportunité !... Dans la série "j'aime les opérations cools", notons également au passage qu'aux USA, la Saturn est désormais commercialisée avec 4 jeux. Ça, c'est une opération cool, non !?

Generation X

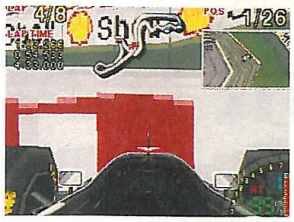
Tout commença en 1963 sous la plume de Stan "The Man" Lee et sous les crayons de Jack "King" Kirby ; une nouvelle "race" de Super Héros était née : les X-Men. Cette bande d'adolescents découvre qu'elle a des pouvoirs surhumains innés ; ce sont des mutants, des "homo-superior" que leur condition, et plus tard leur apparence souvent monstrueuse, transformeront en parias. D'une formation de 6 membres de base (Professeur X, Cyclope, Fauve, Angel, Iceberg et Strange Girl), l'équipe a évolué et s'est multipliée en X-Men Gold Team, X-Men Blue Team, X- Factor, X-Force, X-Calibur, X-Generation et j'en passe, regroupant des êtres surpuissants, affrontant régulièrement la mort. Leurs ennemis sont souvent des mutants qui, eux, ont choisi de dominer par la force la "pauvre" espèce humaine, mais aussi la folie humaine, qui rejette ce qu'elle ne comprend pas et surtout ne maîtrise pas. Forte d'une dizaine de "Comics", de jeux vidéo, de jouets, d'un dessin animé (rediffusé cet été sur Canal+ et bientôt sur France 2) ainsi que d'une future adaptation cinématographique, la vague X-MEN déferle sur les USA et s'approche à vitesse cyclonique des côtes européennes. En attendant, retrouvez régulièrement leurs aventures dans "Special Strange", publié par Semic. ■

© 1995 Marvel Entertainment Group, Inc. / Éditions SEMIC

TELEX

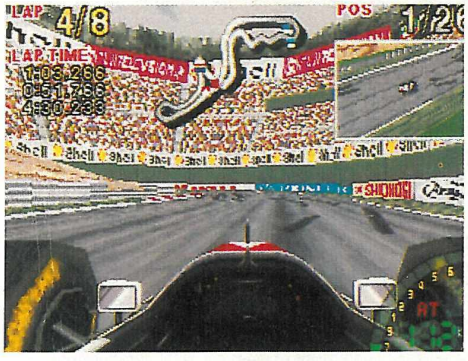
EGA ENCORE ET TOUJOURS !

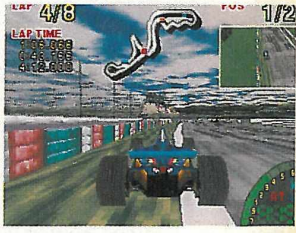
Dans le cadre d'une réponse donnée à un utilisateur de Compuserve -une immense banque de données mondiale, où tout le monde peut converser- Tom Kalinsky, le "big boss" de Sega Of America, a déclaré que la Saturn était une machine construite pour le long terme, et que les jeux de la seconde génération (ceux que l'on verra débarquer l'année prochaine) seront d'une qualité supérieure à ceux déjà existants, exactement comme le sont les jeux Megadrive d'aujourd'hui comparés à ceux existant lors du lancement de la machine. Dans cette même lettre "électronique", il a également déclaré que 40% des employés de Sega travaillaient dans les départements "Recherche et Développement". Les premiers titres de cette seconde génération de jeux Saturn ne seront autres que des méga-hits comme Virtua Fighter II, Sega Rally, Virtua Cop, etc.



F1 live information

SATURN JAPONAISE





* TOP TEN MD ARCADE JAPON *

Classement	Mois ds Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	VIRTUA FIGHTER 2	1	-
2	▲	CYBER CYCLES	5	3
3	-	STREET FIGHTER ZERO	1	-
4	▼	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	4	2
5	-	INDY 500	1	-
6	-	RAVE RACER	1	-
7	-	VAMPIRE	1	-
8	-	VIRTUA STRIKER	1	-
9	-	RAIL CHASE 2	1	-
10	▼	VIRTUA COP	5	7

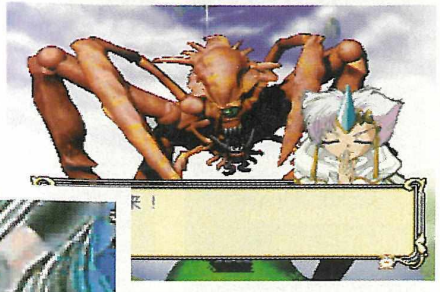
Vous avez peut-être déjà eu vent de simulations de foot dans lesquelles les bruitages étaient purement et simplement des voix de commentateurs. La diversité des commentaires faisait que ledit jeu semblait totalement interactif. Eh bien, ce système est repris dans une simulation de F1 cette fois, et c'est Sega qui en est l'auteur. Prévu, si tout va bien, pour la fin du mois d'octobre voire novembre, "F1 Live Information" le bien-nommé vous permettra de courir sur les 16 circuits réels du championnat mondial, tels que Monte-Carlo ou encore Suzuki. Idem pour les bolides à votre disposition : que ce soit la Williams ou la Benetton, vous pourrez profiter des connaissances de Damon Hill ou encore de Schumacher pour gagner le championnat. Les commentaires varieront bien entendu selon l'écurie sélectionnée et vos crashs seront dûment commentés eux aussi. Voilà pour ce mois. À plus... ■

ÉDITEUR : SEGA

Magic Knight Rayearth

SATURN JAPONAISE

Les Manga sont décidément à l'honneur -avec les RPG- au Japon ! "Magic Knight Rayearth", une série télévisée à succès, vient à son tour d'être adaptée sur Saturn. Plus inspiré par un jeu du genre Soleil que Shining Force dans ses combats, il met en scène trois jeunes filles. Chacune d'elles possède un pouvoir particulier, mais sont bien loin de le savoir lorsqu'elles se rencontrent... Jusqu'au jour où le hasard fait se croiser leurs chemins, lorsqu'une fée entre en contact avec elles. En larmes, cette dernière les supplie de lui venir en aide contre les Forces du Mal, et les transporte dans un monde parallèle. C'est à ce moment que vous entrerez en action. Comme dans "Blue Seed" (voir News ci-dessous), les textes sont entièrement en japonais et le jeu en devient pratiquement incompréhensible... ●



Blue Seed

SATURN JAPONAISE

Les fans de Manga connaissent peut-être Blue Seed... C'est une série de Yuzo Takada, qui connaît un grand succès au Japon et qui, pour l'instant, reste assez peu connue en France. Les nippons, toujours fous frappa-dingues de RPG et de Manga, ont marié ces deux genres pour aboutir à un jeu Saturn. Les "Blue Seed" sont des graines bleues qui provoquent des mutations sur les êtres vivants, et elles constituent une arme indispensable pour retrouver tous les mutants qui envahissent le Japon. Mais il faudra aussi beaucoup de recherche et de dialogues pour venir à bout de ces derniers. Bien entendu, le jeu comporte des séquences de la série dans les phases de combat, et reprend même l'intégralité du générique, bande sonore incluse. Actuellement disponible en import, Mega Force se devait de vous informer de la sortie de Blue Seed, malheureusement, en y jouant, nous n'y avons pas compris grand-chose !... ●

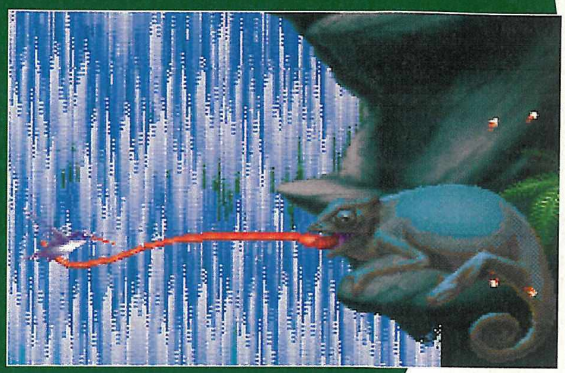
LA RÉALITE VIRTUELLE EST-ELLE DANGEREUSE ?

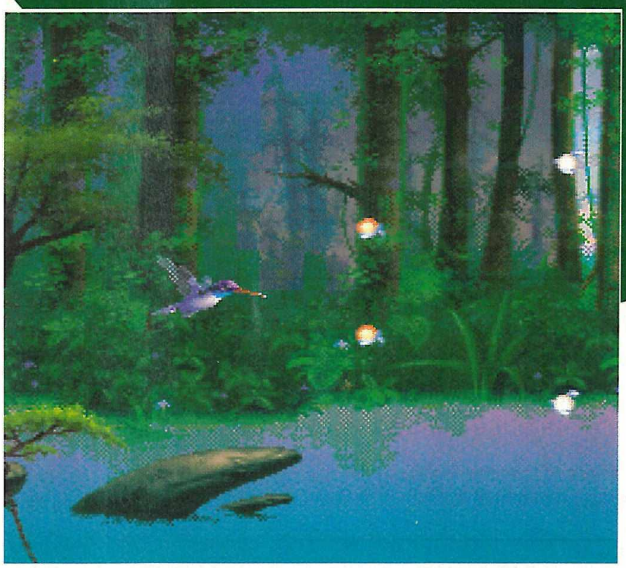
C'est la question à laquelle Thomas Furness, de l'Université américaine de Washington, a répondu par l'affirmative. D'après lui, tous les casques de réalité virtuelle sont dangereux pour la santé, y compris le Virtual Boy. Bien évidemment, les constructeurs de casques virtuels démentent, et ajoutent qu'utilisés de temps en temps et en suivant scrupuleusement les instructions d'emploi, ils ne le sont aucunement.

Kolibri

32X FRANÇAISE / DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 95

Face au danger que représente la forêt, les plantes carnivores, les crapauds, les caméléons et les guêpes par exemple, ce n'est pas le long bec du colibri qui allait l'immuniser. Il lui fallait des moyens de défense (et d'attaque) et il en a trouvé en ramassant des petites bulles qui s'échappent de certaines fleurs. Selon la bulle recueillie, son attaque était différente, allant du simple tir au laser auto-directionnel, en passant par les tirs multiples ou encore les balles explosantes ! Un vrai arsenal, pouvant de surcroît être complété par d'autres options... Plus rien ne pouvait alors l'effrayer, pas même le plus affreux des insectes, et surtout pas un régiment de grosses guêpes qu'il allait se faire un plaisir d'exterminer en trois battements d'ailes. Les habitants de la forêt se livrent sans cesse une guerre impitoyable, les plus gros mangeant les plus petits, mais cette fois, le petit colibri ne se laissera pas chercher des poux ! Ce Shoot'Em Up possède plusieurs niveaux de difficulté ainsi que des mots de passe et vous fera traverser la forêt comme si vous y étiez ! ●





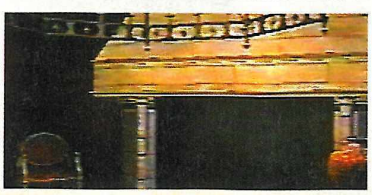
TELEX

VIRTUA FIGHTER REMIX : GRATOS !

Eh non, vous ne rêvez pas, Sega Of America a bel et bien annoncé que la société enverrait, à tous les possesseurs déclarés de Saturn aux États-Unis, la version remixée de Virtua Fighter. Tom Kalinske, un big boss de Sega USA, a déclaré que c'était une manière de dire "Merci" à ceux qui ont acheté la Saturn dès sa sortie. On aimerait, en France, pouvoir profiter d'une telle opportunité !... Dans la série "j'aime les opérations cools", notons également au passage qu'aux USA, la Saturn est désormais commercialisée avec 4 jeux. Ça, c'est une opération cool, non !?

D'S Dinningtable

SATURN EUROPÉENNE



Vous êtes blonde, belle, et vous ne craignez pas les fantômes. Si vous correspondez à cela, préparez-vous à vivre une aventure palpitante. Égarée, vous êtes entrée dans une maison déserte de tout habitant. Mais vous y sentez une présence... Tout est ordonné, propre, mais visiblement, quelque chose ne tourne pas rond. La découverte de corps en décomposition et embrochés sur d'énormes pals vont vous confirmer que l'on vous cache quelque chose. Avec D's Dinningtable, les frissons vont vous grimper dans le dos. C'est un jeu à la Yumemi Mystery Mansion, où vous allez devoir résoudre des énigmes tordues à souhait, et éviter les pièges qui infestent le domaine hanté. Le tout réalisé en 3D mappée époustouflante ! Tout cela fleure bon, et on devrait avoir le plaisir d'y jouer en janvier ou février 96. ●

* TOP TEN MEGADRIVE FRANCE *

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	VIRTUA RACING	1	-
2	-	ETERNAL CHAMPIONS	1	-
3	▲	SONIC & KNUCKLES	3	7
4	▲	ASTÉRIX	4	8
5	▼	LA LÉGENDE DE THOR	4	3
6	▼	BATMAN & ROBIN	2	2
7	▲	SUPER STREET FIGHTER	2	9
8	▼	SPIROU	2	1
9	-	ECCO, LES MARÉES DU TEMPS	1	-
10	▼	LE ROI LION	3	6

Dernières Sorties

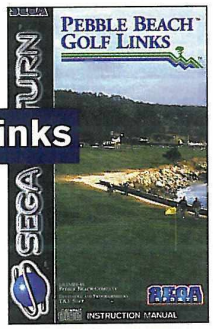
Batman Forever

ACCLAIM/MD & GG
Testés dans ce numéro
- Note 82% sur MD & 80% sur GG
Beat'em Up et jeu de combat à la fois, Batman Forever vous fera revivre le film ! Préparez-vous à de rudes bagarres...

Panzer Dragoon

SEGA/SATURN
Testé dans ce numéro - Note 91%
À cheval sur votre dragon, partez à la poursuite du Maléfique Dragon Noir. Un Shoot'em Up qui vous surprendra !

Peeble Beach Golf Links



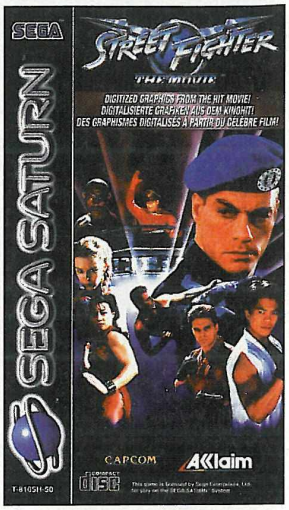
SEGA/SATURN
Testé dans ce numéro - Note 86%
Une simulation de golf classique qui satisfera tous les amateurs du genre.

Primal Rage

TIME WARNER I. / MD
Testé dans ce numéro - Note 72%

Des bêtes préhistoriques ont refait surface sur la planète et se battent avec cruauté pour déterminer les limites de leur territoire.

Street Fighter the Movie



ACCLAIM/SATURN
Testé dans ce numéro - Note 86%
Le jeu du film du jeu ! 14 experts en combat se castagnent dans ce jeu entièrement digitalisé.

Spirou

INFOGRAMES/MD
Testé dans le numéro 41
- Note 87%
Le Comte de Champignac a été enlevé par Cyanure. Spirou et son fidèle ami Spip partent à son secours, dans ce jeu d'action pour 1 joueur.

Eternal Champions

SEGA/MEGA-CD
Testé dans le numéro 42 - Note 87%
13 personnes ont été assassinées et doivent maintenant s'affronter pour désigner celle qui pourra ressusciter ! Les combats s'annoncent très enragés...

Surgical Strike

SEGA/MEGA-CD
Testé dans le numéro 42 - Note 86%
Un Shoot'em Up ultra-spectaculaire qui vous conduira au beau milieu de la guerre et qui vous demandera autant d'intelligence que de réflexes.

TELEX

TOSHINDEN SUR SATURN

L'un des hits de la PlayStation, "Toshinden", est annoncé sur Saturn pour le début de l'année prochaine. Cette version, nous a assuré Tom Kalinsky, sera supérieure en qualité au jeu existant actuellement sur PlayStation. Vu la qualité de ce jeu de baston en trois dimensions, ressemblant à Virtua Fighter, et l'expérience du géant d'Haneda dans ce domaine, Mega Force n'a qu'une hâte : y jouer et nous éclater joyeusement tous ensemble.

STRANGE SPECIAL ORIGINES

En octobre chez Semic, on retrouve encore Daredevil dans Special Strange Origines #307 avec un inédit de 51 pages réalisé par Franck MILLER, opposant le célèbre tête à cornes à l'expéditif Punisher, tout ça sous fond de trafic de drogue. Décidément, après 3 ans d'absence, on en bouffe du DD à toutes les sauces, mais ce n'est pas grave, moi j'aime ça.

TOP TEN MEGADRIVE US

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	S	ADV. OF BATMAN & ROBIN	2	4
2	S	TRIPLE PLAY BASEBALL	3	1
3	S	WORLD SERIES BASEBALL	1	-
4	S	JUDGE DREDD	2	3
5	-	HARDBALL'95	2	5
6	S	COMIX ZONE	1	-
7	S	BASS MASTER CLASSIC	3	2
8	S	JUSTICE LEAGUE	4	7
9	S	ROAD RASH 3	2	6
10	-	NBA T.E.	2	10

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**	NFL QUATERBACK 95	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**399,00**	NHLPA 95 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	PRIMAL RAGE (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**STAR GATE** (EUR)	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	**SYNDICATE** (EUR)	**249,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	THEME PARK (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	449,00	TOTAL FOOTBALL	349,00
NBA JAM (EUR)	199,00	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	**MICKEYMANIA (EUR)**	**199,00**
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00	MORTAL KOMBAT II	199,00
BUBSY (EUR)	149,00	MR NUTZ (EUR)	149,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**149,00**
BLOOD SHOT (EUR)	199,00	PITFALL (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	129,00
CHAKAN (EUR)	129,00	**SHAQ FU (EUR)**	**169,00**
DRAGON (EUR)	149,00	STAR GATE (EUR)	199,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00	SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00	TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00		

Sega 32 X

➔ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	449,00	STAR WARS	449,00
DOOM	449,00	SUPER MOTOCROSS	449,00
NBA JAM TE	349,00	VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SPACE HARRIER	449,00	WWF RAW	349,00

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Game Gear

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	149,00	BATMAN FOREVER	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	NBA JAM	269,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00

Articles DRAGON BALL Z

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**79 F**	**T SHIRT**	**79 F**
10 à 16	**129 F**	**HERO COLLECTION 3**	**30 F / sachet**
STICKERS	**5 F**	**CASQUETTE**	**59 F**
MANGA	**35 F**	**SHORT**	**99 F**
MANGA COULEUR	**79 F**	**LOT DE 3 SLIPS**	**59 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**	**TRADING CARTE (SACHET DE 12)**	**50 F**
RAMICARDS à partir de	**5 F**		

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 ➔ 129 F
DRAGON BALL LE FILM ➔ 129 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
KID ON SITE	99,00	STARBLADE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**	SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	299,00	TERMINATOR (EUR)	99,00

GENIAL ! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

Saturn Version PAL

➔ SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2990 F

ARCADE RACER (EUR)	449,00	SLAM PUNK (JAP)	549,00
BUG (EUR)	449,00	SHINING WISDOM (JAP)	499,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00	STREET FIGHTER (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	499,00	STREET FIGHTER REAL	
DAEDALUS (JAP)	490,00	BATTLE (JAP)	499,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00	SUIKO EMBO (JAP)	399,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00	SUPER PINBALL (JAP)	399,00
GRAN CHASER (JAP)	490,00	VICTORY GOAL (JAP)	399,00
MYST (USA)	499,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00	VIRTUAL HYDLIDE (EUR)	399,00
OFF WOLRD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	VIRTUA RACING (EUR)	349,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00	VIRTUA VOLLEY BALL (JAP)	429,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00	VIEWPOINT (USA)	499,00
SHINOBI (JAP)	490,00		

GENIAL !
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **399 F**
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 349 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 299 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires :	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER NES	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	
❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION	

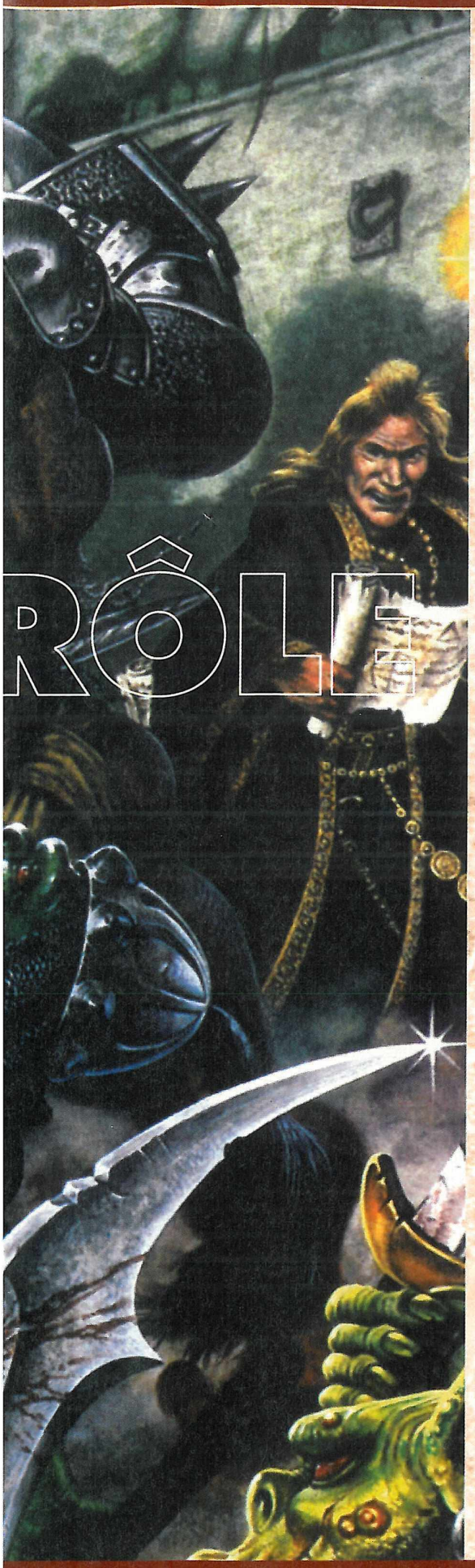
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LES JEUX DE

Lancez-vous dans l'aventure !



Longtemps, nous les avons attendus. Ils sont maintenant là, et de belle manière. À force de cris et de lamentations, les jeux de rôles et d'aventure sont maintenant représentés plus largement sur nos consoles. Et on adore ça ! D'autant plus que les titres édités par Sega sont carrément alléchants. Et le déclic, il a eu lieu avec un petit personnage en quête des trésors du Roi Nole. Accompagné de sa fée Friday, Nigel était le héros de Landstalker, préparé par Climax pour Sega. Gros succès, il a fait des émules, et d'autres ont suivi ses pas : Soleil, la Légende de Thor ou encore Light Crusader, qui vient juste de voir le jour. Et n'oublions pas l'ancienne classe des Shining Force et autres Phantasy Star... Alors, les gars, on est paumés, on sait plus quoi acheter ? Pas de problème, on est là, et on va tout vous dévoiler pour vous faciliter la vie. C'est pas beau, ça ?

Par Laurent Cotillon

COMMENT QU'ON BOUGE ?

Dans la grande famille des jeux de rôles et d'aventure, il y a plusieurs façons de déplacer son perso (ou ses persos dans certains cas). Pour synthétiser, on peut dire qu'il existe quatre types de déplacements dans la famille. Bien entendu, certains jeux mélangent les genres, comme Shining Force 2, par exemple.

SHINING FORCE

Le premier, qui se déroule au cours des combats, comme celui de Shining Force par exemple, laisse relativement peu de liberté au joueur. Chaque character du jeu à ses capacités, et peut se déplacer dans certaines limites. Celles-ci sont fixées par des cases qui apparaissent dans le décor, et qui vous indiquent vos possibilités. Peu de liberté, mais plus de stratégie. Les adversaires se déplacent eux aussi, et il faut essayer de calculer vos déplacements en fonction des leurs, si vous ne voulez pas vous retrouver nez-à-groin avec un sanglier cyborg magicien. Entre les phases de combat, les persos se déplacent tous en file indienne sur la carte, et ce jusqu'au prochain combat.

SOLEIL

Dans un soft comme Soleil, la liberté est le maître-mot. Ce jeu, tout comme Light Crusader, le petit dernier, laisse le joueur aller où bon lui semble, et sans aucune contrainte. Il peut donc se déplacer dans huit directions.

LANDSTALKER

Dans Landstalker, vous n'avez que quatre possibilités : devant, derrière, droite et gauche. De plus, la 3D isométrique utilisée rend parfois la tâche délicate, notamment dans les opérations périlleuses qui consistent à sauter de plate-forme en plate-forme. Mais malgré tout, vous avez la possibilité de vous rendre à l'endroit de votre choix.

DUNE

Le dernier genre est celui de jeux comme Dune ou Jurassic Park. La vue du joueur est suggestive, et les déplacements sont "précalculés". C'est-à-dire qu'en fonction de l'endroit où vous vous trouvez, vous ne pouvez aller qu'à droite et en avant, ou à gauche et en arrière. De votre choix dépendra ce qui vous attend.

Shining in the Darkness est l'un des premiers hits qu'a connu la Megadrive en matière de jeux de rôles.

Le combat des titans

Les jeux de rôles et d'aventure, quand on commence à y jouer, on ne peut plus s'arrêter, enfin, lorsqu'ils sont bons. Vous en avez bien fait l'expérience un jour ? Ne vous est-il jamais arrivé de regarder votre montre et de vous rendre compte avec horreur qu'il est quatre heures du mat', et que vous avez passé votre nuit à jouer comme un fou à Landstalker ou Shining Force 2 ? Et vous êtes-vous demandé pourquoi vous n'aviez pas vu le temps passer ?

Les jeux dont vous êtes le héros

Les jeux vidéo sont un excellent passe-temps ; et ils ont la particularité de vous projeter dans un autre univers, parfois bien loin de la réalité, parfois bien proche. Tout dépend du jeu. Mais dans tous les cas, vous vous déconnectez de votre univers réel, pour vous incarner dans un espace fait de "0" et de "1". Ne vous êtes vous jamais pris pour Ayrton Senna avec Super Monaco Grand Prix 2 ou pour Cantona avec Fifa ? Et c'est justement ce qui fait le succès des jeux de rôles, car ils sont, encore plus que tous les autres, faits pour vous évader. Lorsque vous démarrez une partie, vous faites connaissance avec votre personnage puis, au fil des heures, vous le guérissez, le dirigez à votre guise, dans un univers où vous êtes entièrement libre. À la fin, vous êtes dans la peau de ce héros, et lui n'est que votre représentation sur l'écran. C'est un peu comme la réalité virtuelle, qui vous permet de vous échapper de votre cadre pour retrouver un espace nouveau. Et vous me direz que parfois on n'est pas plus mal dans ce faux univers que dans la réalité... Ben ouais. Et c'est peut-être pour cela que les jeunes Nippons sont des fondus des RPG (Role Playing Game, alias JDR). Peut-être sont-ils mal dans leurs baskets ? Toujours est-il que c'est là une des raisons majeures de la popularité des JDR. Vous vivez des choses inédites, où se mêlent rencontres, magie, énigmes et combats titanesques... Bref, c'est le grand frisson. Les jeux de rôles, c'est ça. Les jeux d'aventure aussi, d'ailleurs. Car si on les associe très souvent, il existe entre eux une nuance. Légère, certes, mais pourtant bien réelle.

Rôles ou aventure ?

Ne me dites pas qu'entre un Shining Force et un Landstalker, vous ne voyez pas la différence ? Ouais, d'accord, les scénarii sont souvent du même genre... Mais pour le reste, on peut noter quelques petits trucs qui bougent. Par exemple, un jeu d'aventure vous permettra plus de liberté dans vos mouvements et dans vos combats qu'un JDR typique : dans Soleil, vous pouvez bouger votre perso au cours des combats, et essayer d'éviter les coups de votre ennemi tandis que vous le frappez avec votre épée magique ; dans un JDR typique tel Phantasy Star 3, vous sélectionnez une arme ou un sort, et vous assistez ensuite au combat. L'un comporte donc une plus grande part d'action que l'autre. Idem pour la gestion du "character". Dans la Légende de Thor, vous n'avez que quelques paramètres à surveiller, alors que les jeux de rôles sont plus complexes (points d'attaque, de défense, de magie, de rapidité...), ou du moins plus complets que le premier. Bref, l'aventure vous laisse plus de liberté, plus de recherche et plus d'action que les jeux de rôles qui, eux, vous offrent plus de gestion et de combats, mais moins de liberté et d'action. Une différence assez grande pour deux genres pourtant souvent confondus. Alors, qu'existe-t-il de beau dans le genre sur console Sega ?

La portable de Sega a elle aussi eu droit aux jeux du genre. Mais son écran n'a jamais connu les jeux d'aventure tels ceux nés sur Megadrive.

Ce petit personnage est à l'origine d'un engouement pour les jeux d'aventure. Il est vrai que Landstalker est un des meilleurs jeux de la Megadrive.

La pléthore de légendes...

Malgré ce que l'on a pu dire, des jeux d'aventure et de rôles, sur console Sega, il y en a eu quelques-uns. Et sur toutes les consoles... Mais beaucoup, parce qu'il n'avait pas la gueule du genre, sont passés plus ou moins inaperçus. Mais vous souvenez-vous d'Y's, sur Master System ou de Shining in the Darkness sur MD... Ah... C'était bien bon ! Et d'autres jeux ont aussi conquis leurs lettres de noblesse Dune sur MCD, Jurassic Park et Sherlock Holmes, toujours sur CD, ou encore Buck Rogers sur MD... Mais ces derniers softs, bien qu'ils soient de vrais jeux d'aventure, sont pourtant différents dans l'esprit des joueurs. Pour qu'un jeu d'aventure ou de rôles soit reconnu comme tel, il doit plonger le joueur dans un monde passé, dans un pays perdu, où les nains rencontrent les elfes, où les magiciens côtoient les monstres revêtus d'armures magiques... Bref, les jeux de rôles et d'aventure, c'est tout un esprit. Et c'est pour cela que Soleil, Landstalker ou la Légende de Thor ont fait des beaux cartons, et que Light Crusader est appelé à suivre la même destinée. Ils réunissent tous les ingrédients indispensables : scénarii bétons, sorts magiques, points de santé, monstres, nains et compagnie, action, recherche, rencontres et discussions, et parfois réflexion. Et ce qui les rend encore plus forts qu'un jeu de rôles classique comme Shining Force, c'est leur plus grande simplicité par rapport à ce dernier. Dans leurs cas, pas de problèmes de déplacements, de gestion de personnages, de menus de sorts magiques interminables, et tout ce qui fait que les jeux de rôles peuvent lasser certains joueurs. Car pour un néophyte, il est parfois bien pénible de se plonger dans cet univers. Mais quand on y est... Enfin, c'est à vous de décider. Quant aux grandes stars du genre, que je vous ai déjà citées, elles sont au nombre de quatre. Mais bien souvent, une question revient : lequel est le meilleur ? Alors, pour savoir, rien de mieux que de les confronter !

Landstalker vs Soleil vs La Légende de Thor vs Light Crusader

Pas facile à départager, tout ce petit monde. Si on se penche d'abord sur le scénario, on constate que l'un des héros est à la recherche d'un trésor, l'autre souhaite mettre la main sur le Bracelet d'argent, un magicien féroce, un autre veut éliminer Blood Roke pour sauver son royaume, et un dernier doit retrouver l'homme responsable de l'apparition des monstres dans son île. Si ça ce n'est pas de l'aventure ! De bonnes idées de départ dans les quatre cas, bien que les thèmes soient du genre classique. Mais par la suite, que se passe-t-il ? Eh oui, un scénario n'est rien sans rebondissements. Si d'entrée de jeu on flaire ce qui va nous tomber sur l'armure, c'est que quelque chose n'est pas bien goupillé. Et le plus fort dans le genre rebondissements, c'est incontestablement Landstalker, qui doit une bonne partie de son succès à son scénario. Qui aurait pu s'imaginer au départ du jeu que le bon Duc de Mercator, aimé par tous ses villageois, était celui qui voulait votre perte ? En outre, et loin devant tous les autres, son histoire est cohérente tout au long du jeu, et le scénario garde en permanence une place importante. Vous ne vous battez pas pour le plaisir, parce que vous avez envie de vous défouler sur un barde atteint de nanisme à armure magique. Non, c'est toujours avec le souci de récupérer un élément, ou de délivrer un gnome qui vous apprendra quoi faire par la suite. Gros point fort pour Landstalker, donc, puisque ses concurrents ne bénéficient pas d'un scénario aussi soutenu.

Recherches et dialogues demandés ?

L'aventure, c'est aussi les rencontres et les dialogues et, de ce côté-là, Landstalker est bien le plus fort aussi, talonné par Soleil. Ses deux autres adversaires en sont loin, et l'action y est d'avantage favorisée. Au tout début de Light Crusader, on y croit pourtant mais, après

COMMENT QU'ON FIGHTE ?

Le premier type de combat est plus stratégique que violent. Il suffit de choisir son sort magique, ou son arme puis, une fois le choix fait, vous assistez impuissant à la scène de combat, en priant le ciel que vous fassiez assez de dégâts à votre adversaire.

Dans ce genre de soft, vous dirigez votre perso, et le combattez de la manière la plus simple qui soit : à coups d'épée dans le dentier. Ces jeux réservent donc une grosse part d'action.

UN COMPARATIF IMPITOYABLE !

CRITERES / JEUX	LANDSTALKER	THOR	LIGHT CRUSADER	SOLEIL
Scénario	9	6	5	7
Recherche	9	8	7	8
Réflexion	7	4	9	6
Dialogues	10	7	6	8
Suspense	8	5	4	7
Graphismes	8	9	10	5
Maniabilité	7	7	9	8
Durée de vie	9	7	6	6
Difficulté	9	7	8	5
Intérêt	9	8	8	8

Phantasy Star 3 était fabuleux ? Le quatrième l'est autant, et nous l'attendons impatiemment en France.

quelques minutes de jeu, on se rend compte que ce n'était qu'un leurre. Enfin, un jeu d'aventure digne de ce nom doit comporter de la recherche et de la réflexion. Rien de tel qu'un bon petit labyrinthe ou une bonne énigme digne du Sphynx pour faire chauffer les neurones et mettre les nerfs en boule. On est maso et on aime ça, d'ailleurs. Côté labyrinthe, Landstalker est lui aussi le mieux fourni. Qui n'a pas crisé dans le labyrinthe vert, ou dans le labyrinthe final près de Kazalt ? Et vous allez voir que le petit dernier, Light Crusader, n'est pas le moins difficile en ce qui concerne les énigmes. Ces deux jeux sont donc riches en casse-tête en tout genre, et les joueurs en manque d'intérêt n'en seront que plus enchantés !

Bons et beaux ?

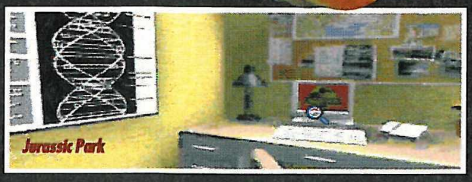
Pendant longtemps, on a considéré que les jeux de rôles et d'aventure se devaient d'être pleins d'intérêt, mais la technique était parfois légère. Si cela donnait de bons jeux, on n'était pas vraiment en extase devant les graphismes et les effets spéciaux mirobolants. Depuis quelques années, la tendance s'inverse. Normal, les techniques évoluent elles aussi. Depuis Landstalker, on eu droit à des jeux plus soignés. Ces softs, dont la Légende de Thor et Light Crusader sont les fleurons, n'évoluent pas seulement graphiquement. Le genre des déplacements évolue lui aussi, et leur maniabilité doit permettre au joueur de sauter sur des plates-formes, d'escalader des murs... Bref, plus le perso peut faire de mouvements et plus ceux-ci s'exécutent facilement, mieux c'est. Par contre, il faut parfois se faire à la maniabilité. Un jeu comme Landstalker en 3D iso fera souffrir les débutants dans les épreuves d'agilité. Pareil pour la Légende de Thor, où la perspective réserve parfois des surprises au cours des combats. Mais dans l'ensemble, tous les jeux se tirent très bien de cette épreuve, et tous sont fiables. Une fois le coup de main pris...

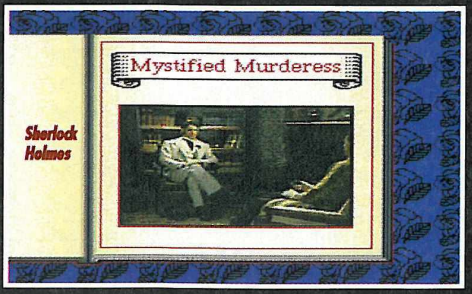
Sur Saturn, on peut s'attendre à voir beaucoup de jeux de rôles et d'aventure. Virtual Hydlide, la Légende de Thor et Riglord Saga laisse présager d'excellents moments sur la nouvelle console de Sega.

Le jugement suprême ?

Une chose dont vous pouvez être sûrs avec les jeux de rôles et d'aventure, c'est que vous en aurez pour votre argent. Car la durée de vie que le genre leur confère est souvent bien plus importante que celle d'un classique jeu de plates-formes. Alors, bien sûr, tous ne sont pas égaux devant Dieu. Il en est forcément un qui est meilleur. Et Landstalker, jusque là indétrôné, est sûrement celui-ci. Mais qui sait, avec les nouvelles générations de consoles, et notamment la Saturn, l'on va peut-être découvrir de nouveaux chefs-d'œuvre ? Car les jeux de rôles et d'aventure vont être un sacré paquet à débouler sur la merveille de Sega. Parmi eux, on trouve Riglord Saga, Virtual Hydlide et, bientôt, un grand titre qu'a connu la Megadrive, La Légende de Thor, entièrement relooké. Et peut-être même plus... Et qui sait si on ne découvrira pas des jeux d'un genre nouveau ? Seul l'avenir nous le dira. Mais le passé nous aura laissé quelques marques d'une belle époque, et de beaux titres. Espérons, et nous n'en doutons pas un seul d'instant (même pas un fragment de seconde), que l'avenir nous réserve des surprises. Belles si possible, mais surtout pleines d'intérêt. ✪

Le Mega-CD n'est pas dépourvu de jeux d'aventure ou de jeux de rôles. Mais beaucoup n'ont pas l'atmosphère et les ingrédients qui les mettraient à égalité avec les grands du genre. Par contre, et très bientôt, Shining Force 2 devrait voir le jour sur cette console.





SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI.

Ton épée ne fait pas le poids contre ma plume

Adieu Héros

Mortus

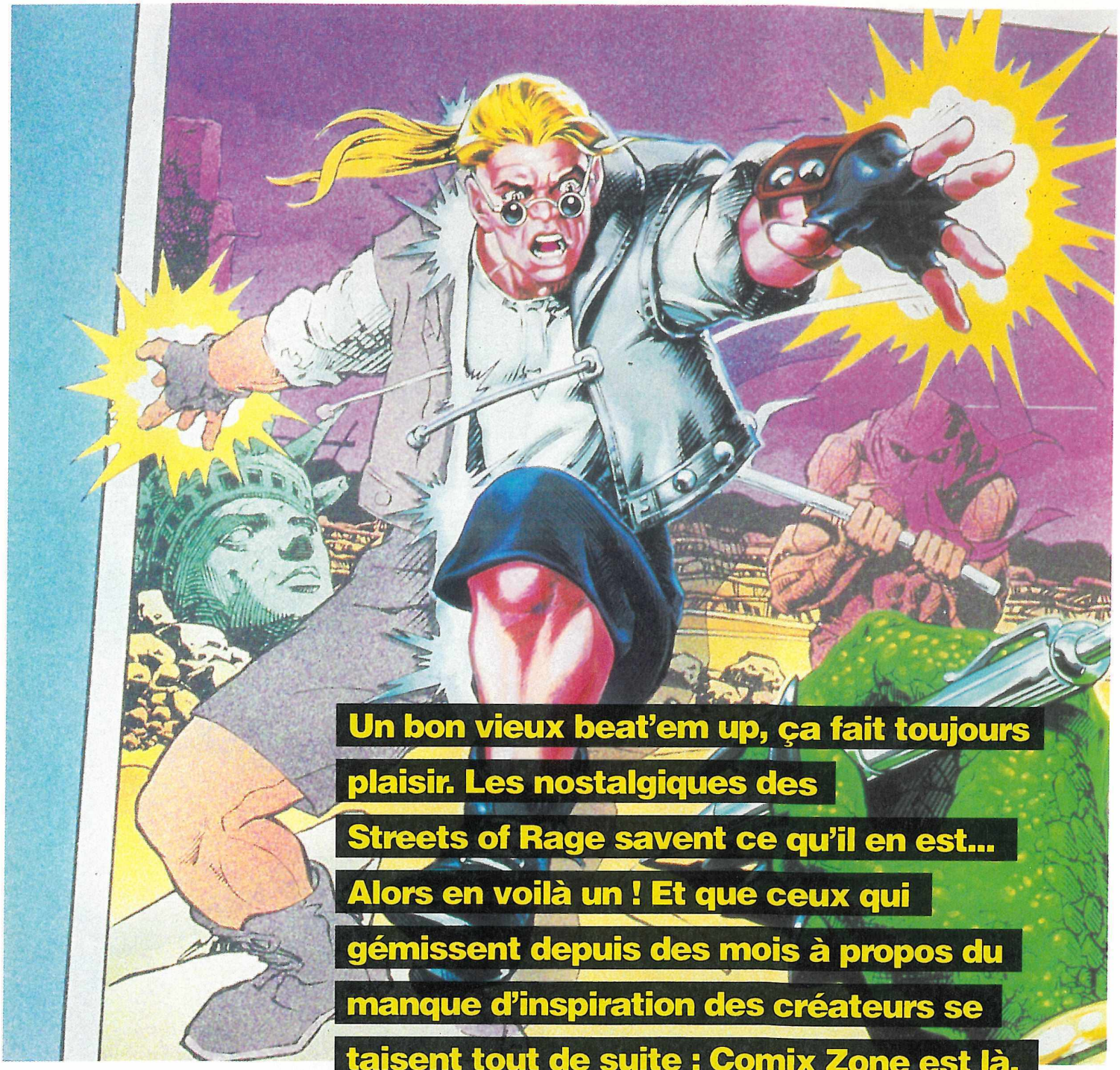
MEGA DRIVE

L'ignoble Mortus t'a transformé en personnage de B.D. Evite de le croiser ou il fera une croix sur ton avenir.

3615 SEGA (1,29F/MN) 36 68 01 10 (2,23F/MN)

ZAPPING

COUP DE CŒUR



Un bon vieux beat'em up, ça fait toujours plaisir. Les nostalgiques des Streets of Rage savent ce qu'il en est... Alors en voilà un ! Et que ceux qui gémissent depuis des mois à propos du manque d'inspiration des créateurs se taisent tout de suite : Comix Zone est là, et ça dépote à tout va !

Comix zone

MEGADRIVE FRANÇAISE

New York 1995.

PAR LAURENT

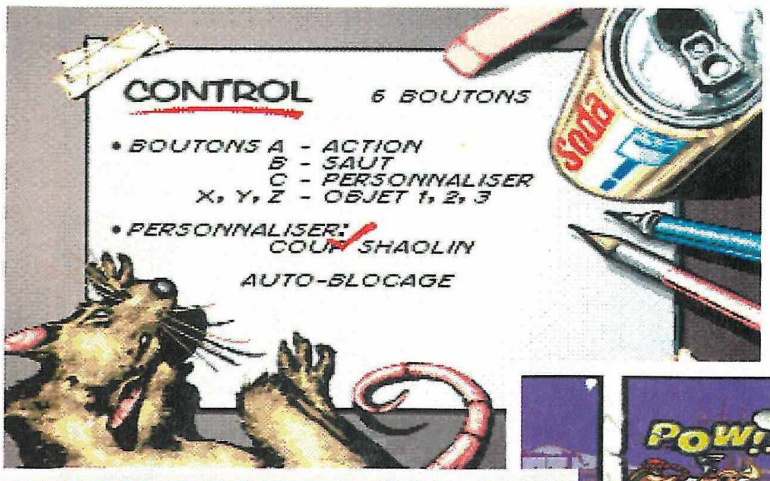
Le ciel de la "grosse pomme" est envahi par un orage d'une violence rare. Mais Ketch s'en tape. Lui, il dessine des Comics, et ça lui prend tout son temps. Accompagné de son rat domestique, il passe ses nuits penché sur sa table à dessin. Il travaille d'ailleurs sur une nouvelle série, dont il finit la première planche...

Faut pas prendre Ketch pour une prune !

Cette nouvelle aventure de BD américaine met en scène toute une série d'êtres mutants, dont le chef est doué de pouvoirs très particuliers. Ketch vient d'ailleurs de terminer la conception de celui-ci, lorsqu'une main surgit de sa feuille. Ketch découvre alors le monstre qu'il vient de créer. Il croit rêver, mais retombe sur terre lorsque le monstre lui parle : "Regarde-moi bien. Pour l'instant, je ne suis qu'une esquisse. Mais bientôt, je serai plus. Quand tu seras mort...". À peine sa phrase terminée, le personnage disparaît dans un tourbillon éblouissant et Ketch se retrouve prisonnier dans sa BD. Pris au piège, il n'a plus qu'à retrouver sa créature, combattre toutes celles qu'il a créées, et progresser dans ses propres pages qu'il ne reconnaît plus.

Fabuleusement original !

Comix va vous plonger dans un océan de délires. Je bénis ceux qui ont eu l'idée de faire progresser le personnage dans des cases de BD, car c'est l'un des jeux les plus originaux que j'ai connus sur Megadrive. Non seulement on joue, mais en plus, on peut suivre l'histoire avec les bulles qui apparaissent au fur et à mesure de votre progression. Et quel plaisir de jouer ! On peut choisir son chemin, donc arriver à la fin d'un niveau par différentes voies, et même être confronté à de petites énigmes ou moments de réflexion. C'est prodigieusement sympa. Et au-delà du concept, on savoure aussi la réalisation qui est excellente. Les graphismes sont originaux, collent parfaitement aux Comics, et ne sont pas gâchés par l'animation, qui est très fluide. Et si l'on ajoute à cela une très bonne maniabilité, on atteint le Nirvana. Nirvana que la durée de vie du jeu vous aidera à atteindre, car celui-ci, pas forcément très facile, ne propose qu'un Continue à partir du 2e niveau, et vous n'avez qu'une vie par partie. En bref, c'est tout bonus, et Comix Zone est un "must" de la Megadrive, au même titre qu'un Earthworm Jim. ■



Pour combattre, vous pouvez utiliser les coups traditionnels (coups de poing et de pied) ou utiliser le coup personnalisé. Vous aurez ici plusieurs choix. Le meilleur est le Shaolin.

Et hop ! Les pages peuvent céder sous vos coups violents et chacun d'eux est accompagné d'onomatopées.

Comix zone

CETTE JEUNE FEMME VOUS GUIDERA ET VOUS CONSEILLERA TOUT AU LONG DU JEU. PRENEZ LES OBJETS.

BATTEZ CE MUTANT AU CORPS À CORPS AVANT QU'IL VOUS ATTAQUE. APRÈS, UN AUTRE APPARAÎTRA À SA PLACE.
UNE FOIS LES ENNEMIS MORTS, CHOISISSEZ VOTRE CHEMIN : À DROITE OU EN BAS. LE CHEMIN DU BAS EST PLUS DÉLICAT, MAIS VOUS Y RÉCUPÉREREZ UN ITEM.

COGNEZ LE MUTANT ET LE TONNEAU, SANS TOUCHER AU FEU. APRÈS CELA, DÉGAGEZ LA PLAQUE D'ÉGOÛT.
THERE'S NOTHING HERE!

DANS L'UN DE CES FÛTS SE CACHE L'ITEM QUI FERA DE VOUS UN SUPER HÉROS.

DÉTRUISEZ LA CAGE POUR RÉCUPÉRER VOTRE RAT. SUITE À CELA, LE PLANCHER S'ÉCROULERA.

ÉVITEZ DE RESTER ENTRE LES DEUX MONSTRES SI VOUS VOULEZ RESTER INDEMNE. VOUS POUVEZ AUSSI VOUS ACCROCHER AU TUBE.

ABAISSEZ LE LEVIER POUR OUVRIR LA TRAPPE. ATTENTION À LA BESTIOLE DANS LES FÛTS EN DESSOUS.

SANS CASSER LA CAISSE (ELLE EST PIÉGÉE), POUSSEZ-LA À GAUCHE, MONTEZ DESSUS, ET BAISSEZ LE LEVIER. ENSUITE, FAITES TOMBER VOTRE DYNAMITE POUR DÉTRUIRE LES TONNEAUX ENFLAMMÉS.

TUEZ TOUT LE MONDE, ET NE VOUS SOUCIEZ PAS DU MUTANT QUI APPARAÎTRA TOUT À DROITE, IL TOMBERA TOUT SEUL. APRÈS AVOIR NETTOYÉ LA CASE, PLACEZ-VOUS SUR LA PETITE PLATE-FORME.

COGNEZ TROIS FOIS AVANT D'ENTRER.

TAPEZ LES COCONS LORSQU'ILS APPARAISSENT, ET AVANT QU'ILS NE LÂCHENT LEUR "PRODUCTION". ENSUITE, OCCUPEZ-VOUS DU MUTANT.

NE TOUCHEZ PAS LES HÉLICES QUAND ELLES TOURNENT ! ENVOYEZ VOTRE RAT POUR ACTIVER L'INTERRUPTEUR, PUIS CASSEZ L'HÉLICE ET PASSEZ.

RÉCUPÉREZ LA DYNAMITE PLACÉE EN HAUT POUR LA BALANCER SUR LE MUTANT, OU POUR AFFRONTER LE BOSS.

TUEZ LES INSECTES GÉANTS, EN VOUS ACCROCHANT AU TUBE. APRÈS, VOUS POURREZ ALLER EN HAUT À GAUCHE (SI VOUS N'AVEZ PLUS LA CAISSE), OU EN BAS À DROITE.

POUSSEZ LA CAISSE VERS LES VENTILOS ET BARREZ-VOUS À DROITE AVANT L'EXPLOSION.

SI VOUS CASSEZ LA CAISSE EN ARRIVANT, VOUS RÉCUPÉREREZ UNE GRENADE.

SUSPENDEZ-VOUS À LA BARRE POUR COGNER LES COCONS QUI ARRIVERONT SUR VOUS, ET ALLEZ À DROITE.

À L'AIDE DU LEVIER, PLACEZ L'HORLOGE DE DROITE SUR 9H, ET L'AUTRE SUR 3H.

COMME CI-DESSUS, DÉPLACEZ-VOUS VERS LA GAUCHE EN ÉLIMINANT LES COCONS, ET AFFRONTEZ LE MUTANT QUI ABRITE UN ITEM.

BUTEZ LES INSECTES AVANT QUE N'ÉCLATENT LES PREMIERS HURLOTS. CEUX-CI RENFERMENT DES ALIENS...

POUR BATTRE LE BOSS, SAUTEZ PARDESSUS LA FLAMME, ET KICKEZ EN L'AIR. SINON, PRENEZ-LE AU CORPS À CORPS EN FRAPPANT RAPIDEMENT. SI VOUS LE POUVEZ, CASSEZ LE TONNEAU AVANT DE TUER LE BOSS : IL CONTIENT UN ITEM.

+

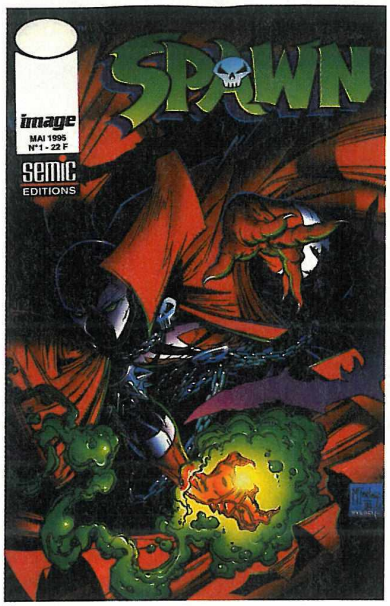
On dit souvent que le jeu vidéo vous permet d'être le héros de l'aventure. C'est vrai. Avec Comix Zone, jamais cela n'a été aussi vrai. Plus qu'un jeu vidéo, c'est un vrai dessin animé. De plus, la variété des ennemis apporte un confort ludique véritable.

-

Vous avez dû rêver !

N'OUBLIEZ PAS LE RAT !
COGNEZ-LES AVANT QU'ILS AIENT EU LE TEMPS DE SAUTER ET DE SE PROTÉGER.
LA CAISSE SUPÉ-RIEURE CONTIENT DE LA POTION.
CASSEZ LE GROS PIC GRIS, ET EN ÉVITANT LES BOULES DE FEU, ATTEIGNEZ LE LANCEUR À GAUCHE. COGNEZ POUR LE DÉTRUIRE.
MONTEZ SUR LE ROCHER À GAUCHE ET POUSSEZ : IL SE SÉPARERA DES AUTRES. POUSSEZ-LE POUR BOUCHER LE TROU AVANT QUE TROP D'INSECTES GÉANTS NE SORTENT. ENSUITE, ALLEZ À GAUCHE OU EN BAS.
TUEZ LA BESTIOLE ET GARDEZ VOTRE SOUFFLE POUR LA SUITE EN BAS.
SOUS LA NEIGE À GAUCHE SE CACHE UN ROCHER. POUS-SEZ-LE POUR DÉTRUIRE LE PIC MOBILE. SINON, VOUS POUVEZ TOUJOURS LE CAS-SER À LA MAIN. MAIS ATTEN-TION LES DÉGÂTS !
VOUS VOILÀ DANS L'ARÈNE DE COMBAT. LE MAÎTRE DES LIEUX VOUS ENVERRA SES SBIRES TOUR À TOUR. ÇA VA FIGHTER DUR !
C'ET ITEM CONTIENT UNE SURPRISE... BONNE OU MAUVAISE SELON LES PARTIES !
?
PLACEZ-VOUS TOUT AU BORD À GAUCHE, ET FRAPPEZ EN SAUTANT.
TIREZ-VOUS TOUT DE SUITE À GAUCHE EN DÉTRUISANT LA BOR-DURE DE PAGE, ET EN GARDANT LES JAMBES COMME SUR LA PHOTO. PLACEZ-VOUS ENTRE LE BORD DE LA PAGE ET LE COMBATTANT POUR LE POUSSER DANS LE VIDE.

Ils ne sont pas nés d'hier !



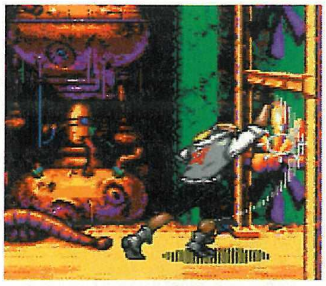
La BD, qu'elle soit américaine, franco-belge ou javanaise, n'est pas née avec Hergé ou Stan Lee. Les images d'Épinal, nées en 1824, sont considérées comme les premières formes du genre. Quant à la BD américaine -les "Comics"-, elle n'est vraiment apparue qu'en 1929 avec Buck Rogers, dessiné par Nowlan et Calkins. Mandrake le Magicien, créé en 1934 par Lee Falk, également père du Phantom (qui a inspiré Phantom 2040, prochainement sur vos consoles et vos écrans de télé), lui succéda. Le premier super héros digne de ce nom est Superman. Il est apparu en 1938, sous le crayon de Joe Schuster et dans les méninges de Jerry Siegel. Au cours de cette période prospère en "naissances", on vit également le premier épisode de Batman (1939), dessiné par Bob Kane, suivi deux ans plus tard par Captain America, que l'on doit au maître Jack Kirby (décédé l'année dernière). Après cette décennie fructueuse, le Comics se vulgarisa, et pendant 20 ans, aucun héros ne sortit vraiment du lot (Captain America fut même congelé jusqu'en 1963). Il fallut donc attendre les années 60 pour assister au renouveau des Comics, avec l'apparition de Spiderman, des X-Men, de Hulk, des Quatre Fantastiques et des Vengeurs en 1961, qui sont tous l'œuvre de Stan Lee, alias Stan The Man Lee. Le mythe des super héros commençant à s'essoufler, on assista à l'émergence des mutants, avec toutes les séries "X" (X-Factor, X-Force...). La dernière grande date est 1992. Elle marque l'indépendance prise par les meilleurs scénaristes et dessinateurs (Larsen, Portacio, Claremont, MacFarlane, Jim Lee...), las d'être exploités par les grandes maisons d'édition (Marvel, DC...), et qui sont devenus propriétaires de leurs séries en créant le label "Image" et des titres comme Spawn, Wild Cats, Youngblood, adaptés en dessin animé et aussi en jeux vidéo. ■

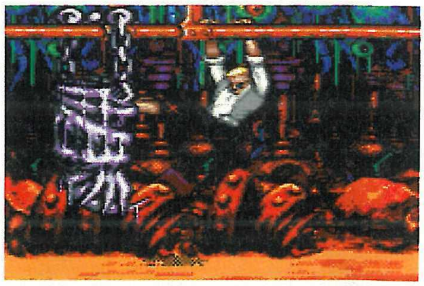
MATCH CONTRE

X-MEN 2

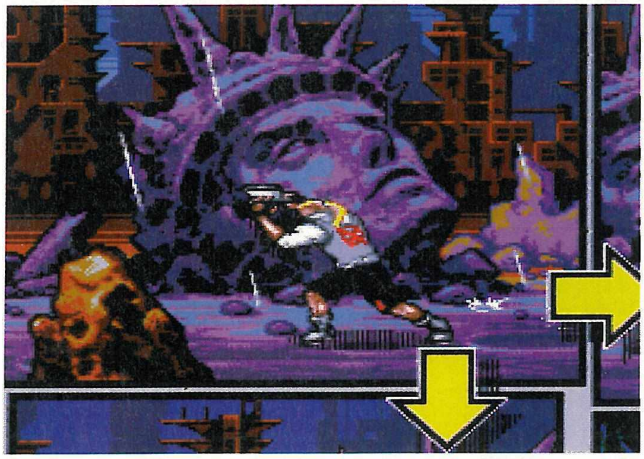
Deux beat'em up face à face ! Et pas des moindres. Tous les deux très "Comics", l'un est pourtant largement plus sympa. Comix Zone écrase les X-Men par son originalité, par ses graphismes, et par sa jouabilité. Indéniablement, c'est l'un des meilleurs, voire le meilleur dans sa catégorie.

QUELQUES COUPS SPÉCIAUX





Certains coups sont plus puissants que d'autres, comme le Shaolin (appui sur une main et ciseau). Mais que vous soyez suspendu ou à terre, les coups sont variés, et les enchaînements sont redoutables. En revanche, lorsque votre coup est paré ou que vous cognez un objet, chaque coup donné vous fait perdre de l'énergie.



L'arme secrète de Ketch : l'avion en papier. Maintenez le bouton d'attaque enfoncé. Vous le verrez alors arracher un morceau de page, en faire une boule, et l'envoyer sur votre adversaire. C'est archi redoutable, mais cela vous fait perdre pas mal d'énergie.

L'item du poing vous transforme en super héros. Ce coup est très efficace et a raison de tous les ennemis, sauf les Boss.

EN RÉSUMÉ

G.É.N.I.A.L. ! Comix Zone est l'un des jeux les plus originaux que compte la Megadrive dans sa ludothèque. On évolue avec un plaisir certain dans les cases de cette BD-Comics, on cherche, on combat, on fait des choix de direction... Et quelle maniabilité ! Un régal. Alors quand on ajoute à tout cela une bonne durée de vie, on obient un petit bijou.

Comix zone

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 18/20

93%

GENRE : *BEAT'EM UP* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* •TAILLE DE LA CARTOUCHE : *24 Mb* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *5* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI (à partir du niveau 2)*

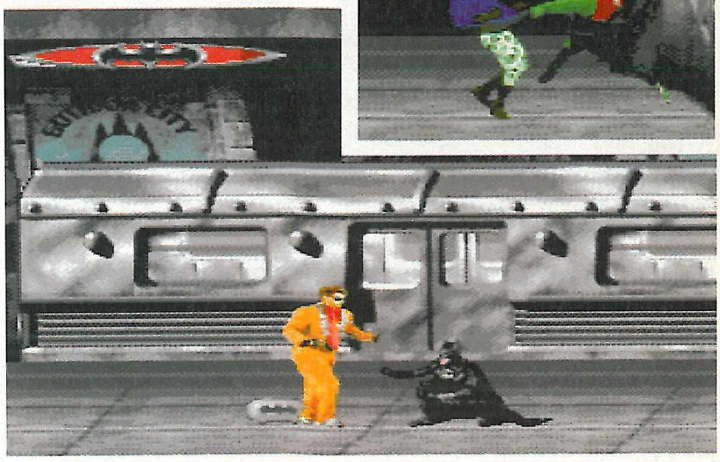
Batman forever

MEGADRIVE FRANÇAISE

Véritable super production cinématographique, Batman Forever révolutionne le graphisme sur Megadrive. Le jeu en est-il pour autant sorti gagnant ? C'est ce que nous allons découvrir.

Belle protection de Robin.

Robin utilise son bâton de plusieurs manières. Ici, il prend appui dessus, parfois il fauche les jambes de l'ennemi...



Le nom et l'énergie des ennemis apparaît. Vous pouvez être attaqué par plusieurs ennemis à la fois.

Une fois de plus,

PAR FRANÇIS

c'est le méga-boxon dans cette bonne vieille ville de Gotham City. Hanté par la mort brutale de ses parents, Bruce Wayne (Val Kilmer à l'écran) se transforme chaque nuit en un justicier masqué, pour rétablir l'ordre et déjouer les plans de ces crapauds de bandits ridicules qui essayent tant bien que mal de mettre au point des plans de plus en plus machiavéliques pour dominer la ville.

Cela fait maintenant un bail que Gotham est sous la menace d'un terroriste de la pire espèce, répondant au charmant patronyme de Double Face. De son côté, Bruce Wayne s'est attiré les foudres d'un jeune chercheur mégalomane, Edward Nygma, qui essaye de mettre au point un gadget permettant de lire dans les pensées des habitants de la cité. De là est née une embrouille hollywoodienne de haute volée et Double Face et Edward Nygma s'unissent pour débarrasser Gotham City de la présence néfaste de Batman... C'est dans ces ciconstances peu rassurantes que vous allez devoir intervenir, dans la peau de Batman ou dans celle de Robin, son fidèle partenaire qui, pour la seconde fois, apparaît sur Megadrive.

Une super production

Afin de ne pas vous prendre au dépourvu et vous laisser là sans rien comprendre à la tenue graphique de ce titre, autant vous dire de suite que Batman Forever est, au moins sur ce registre, excellent. Eh oui, pour la première fois sur Megadrive, l'on a devant nous un jeu utilisant toutes les dernières technologies en matière d'animation, de captures de mouvements et de digitalisation. Certes, les décors sont un peu ternes et sombres mais, après tout Gotham City n'est pas la ville la plus flashante du moment. Pour réaliser Batman Forever, Acclaim a dû employer les grands moyens et sortir les biffetons, pas seulement pour acheter la licence, qui doit déjà coûter pépète mais également pour mettre au point ce jeu d'une nouvelle génération de jeu vidéo. En effet, de véritables acteurs ont été filmés sur un fond bleu afin d'être ensuite les intégrés au jeu. Bref, une fois cette considération importante prise en compte, allons de l'avant et continuons d'avancer progressivement afin de découvrir les dessous de Batman Forever.

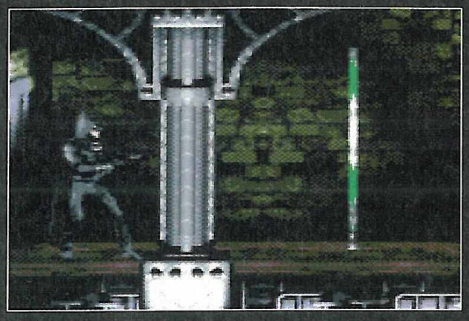
Une fois la cartouche insérée, tout commence dans le meilleur des mondes, une tonne d'options s'offrent à nos yeux, tout éblouis par une telle avalanche. Waoow, jamais dans un jeu vidéo, je n'ai vu autant de possibilité de choix d'armes et de combinaisons d'attaques. Ce n'est pas dix, ni vingt, ni même cinquante attaques qui sont disponibles ici, mais bel et bien plus de cent ! Un record pour un Beat'Em Up. Parmi les originalités notoires,

QUELQUES COUPS SPÉCIAUX

ELECTRIC PELLET : Droite, Bas, Bouton C
Avec cette arme, Batman électrocute ses ennemis, qui restent quelques secondes paralysés au sol.

BAT BOLA : Bas, Bas, Bas, Bouton A.
Un coup suffit pour ligoter un ennemi à distance pendant quelques secondes.

SMOKE PELLET : Droite, Bas, Bouton B.
Dans cette fumée noire, c'est la confusion !



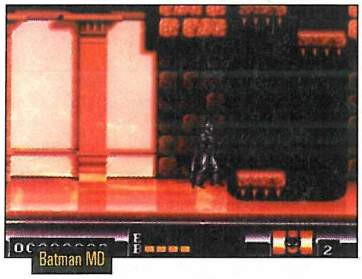
FORCE WALL : Bas, Bas, Bas, Bouton B.
Ce mur d'énergie empêche tout ennemi de passer et résiste à trois tentatives de pénétration. Batman et Robin peuvent le traverser librement quant à eux.

TRANQUILIZER DARTS. : Droite, Bas, Bouton C.
Lorsque cette fléchette tranquillisante touche un ennemi, celui-ci voit ses mouvements ralentis, ce qui permet à Robin d'enchaîner des coups !

Ceci n'est pas un coup spécial, Batman et Robin, en plus de leurs pieds, poings et genoux, ont deux armes de base. Ici, Robin fait une explosion...

BATMAN, 3 ANS DÉJA, ET PAS UNE RIDE

Depuis le tout premier jeu Batman, en juillet 1992, la chauve-souris a considérablement augmenté ses heures de vol ! Jusqu'à aujourd'hui, on a pu la découvrir sur Megadrive, Game Gear, Master System et/ou Mega-CD, à travers quatre titres : Batman, Batman Returns, Batman & Robin et présentement Batman Forever. Trois années de bons et loyaux services à Gotham City ! Accompagné depuis peu de Robin, Batman n'a pas pris une seule ride, au contraire... Les trois premiers Batman reprenaient le même principe de jeu. On retrouvait une partie Beat'em Up dans laquelle on pouvait se battre avec les pieds, les poings, utiliser des Batarangs ou encore un grappin et une partie Shoot'em Up dans laquelle on se retrouvait aux commandes d'engins plus ou moins différents d'un jeu à l'autre (Bat-Mobile, Bat-Wing, Bat-Skiboat, Bat-Reactor). En revanche, Batman Forever est totalement différent... Il s'agit toujours d'un Beat'em Up mais cette fois avec un large penchant pour la plate-forme (nombreux passages secrets) ainsi que pour le combat (coups spéciaux style Mortal Kombat, Street Fighter, etc.). Voilà un jeu qui sort des sentiers battus, un jeu différent de ce que l'on a l'habitude de voir, un jeu innovant tout simplement !

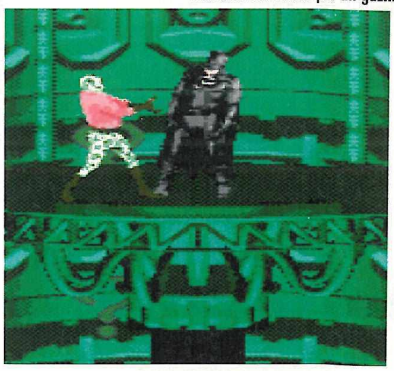


Batman MD

Batman Returns MCD

Batman & Robin MD

Vous avez été étourdi par un gaz...



Dans ce niveau, vous devez libérer les gardes.

Efficace, son lance-flammes, hein !

MATCH CONTRE

STREETS OF RAGE 3

Certes largement moins bien réalisé techniquement que Batman Forever, mon cœur penche cependant en faveur de Streets Of Rage 3. L'action y est plus intense, les graphismes plus variés et la jouissance de latter

EN RÉSUMÉ

D'une réalisation somptueuse, Batman Forever ne nous a pourtant pas convaincus à 100%. Malgré des centaines de combinaisons d'attaques, l'action reste monotone et le jeu à deux n'apporte rien de plus.

+

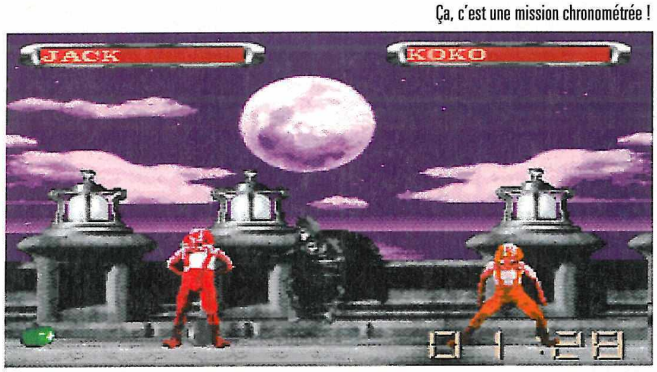
Les nombreux passages secrets succitent beaucoup de curiosité. Les coups spéciaux apportent un plus tout comme les personnages digitalisés.

−

Les niveaux sont assez courts et l'aventure à deux est malheureusement confuse.

Il est aussi possible de faire uniquement des combats, histoire de se défouler.

Ça, c'est une mission chronométrée !



outre cette pléthore de coups, on n'oubliera pas la possibilité de jouer seul, à deux en combinaison en combattant ensemble, ou encore l'un contre l'autre dans un duel que nous qualifierons de duel "StreetFighterien" où là tous les coups seront permis pour éclater le délicat faciès de vos adversaires à grands coups de Bat-boomerang dans la tronche, de Bat-genou dans le nez, ou de Bat-missile dans le bide !

Mélange entre le jeu de plates-formes et le jeu de baston pur et dur, Batman Forever comporte également bon nombre de passages secrets, juste histoire de donner un peu de profondeur à l'action. En faisant exploser une bombe ça et là au détour d'un couloir, vous pourrez faire voler le plancher, histoire de découvrir des salles cachées où se terrent non seulement de nouveaux ennemis qu'il ne faudra pas omettre de réduire en cendres, mais également des bonus qui seront comme toujours super utiles. À certains moments, il sera également possible d'éclater des bouches d'aération et de s'y infiltrer. Bref, comme vous le voyez, Batman Forever s'annonce et se révèle riche en rebondissements.

Du jour à la nuit

Mais pourtant, là s'efface le tableau blanc et s'ouvre le tableau noir, enfin gris, soyons honnête. Une fois la manette dans la main, seul devant la noirceur de Gotham City et de ses souterrains, on chante un peu moins fort. Alors que ce titre avait tout, techniquement parlant, pour faire chavirer nos cœurs du bon côté de la balance, le scénario et l'ambiance qui se dégagent de ce jeu ne nous permettent pas d'être à cent pour cent dans le feu de l'action. Celle-ci est terne et fade, même avec le nombre fantastique de coups secrets disponibles, peu d'éléments, hormis tous les éléments techniques, nous ont sidérés. En deux mots comme en cent, on n'arrive pas réellement à entrer dans le jeu, à se sentir dans la peau du vengeur masqué et ailé. À l'approche d'un ennemi un peu récalcitrant, les coups spéciaux se révèlent assez difficilement réalisables, d'autant que tout peut aller très vite dans Batman Forever. Heureusement, Acclaim a prévu à la fin de chaque niveau la possibilité de choisir de nouvelles armes en fonction des options que vous avez découvertes lors des différents niveaux.

Agrémenté d'une bande sonore collant parfaitement à son atmosphère glauque, Batman Forever fait preuve de beaucoup d'originalités techniques, mais reste dans son contenu intrinsèque quelque peu démotivant. Heureusement que la technique assure.. .■

Batman forever

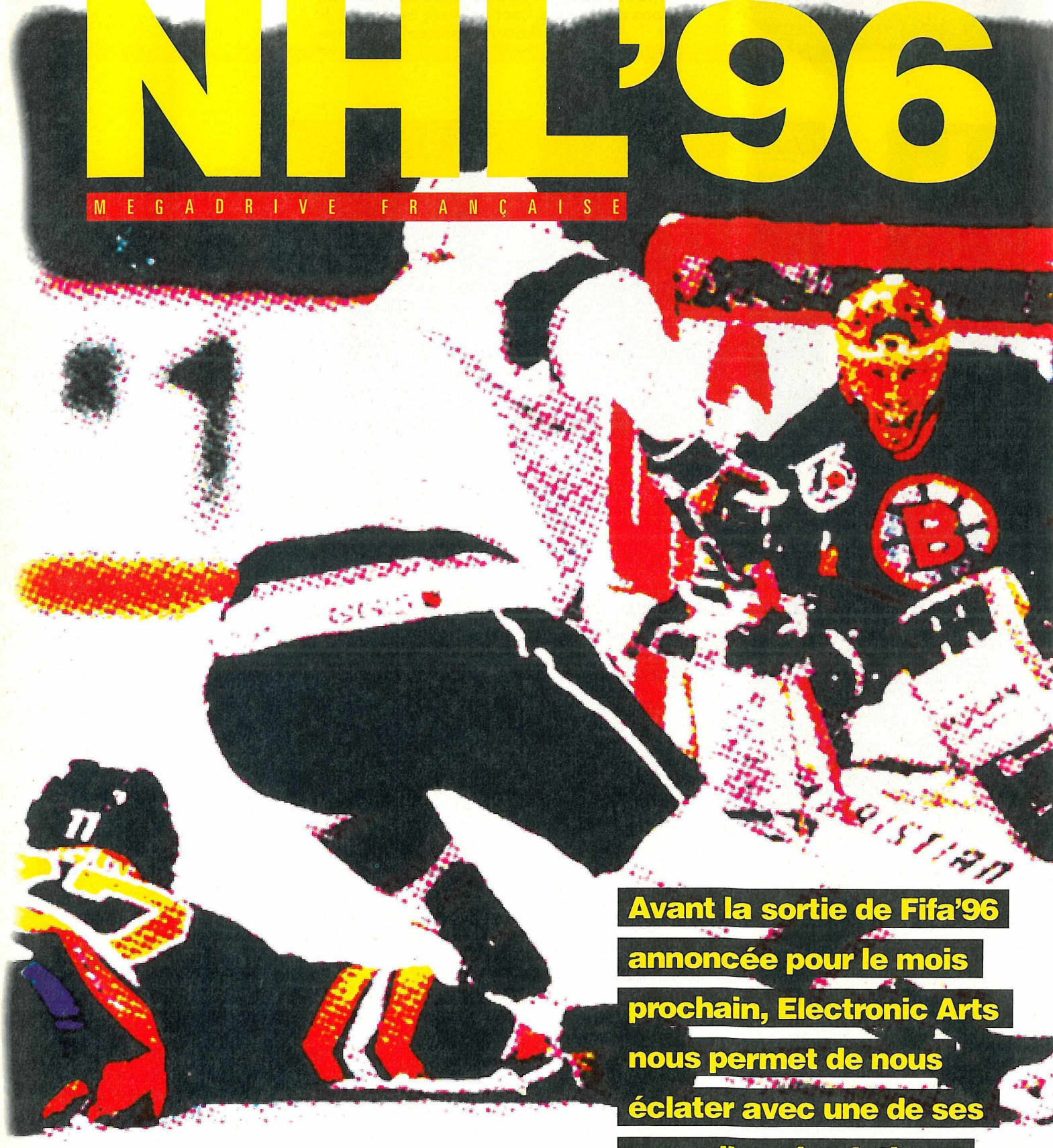
SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 14/20
INTERET : 16/20

84%

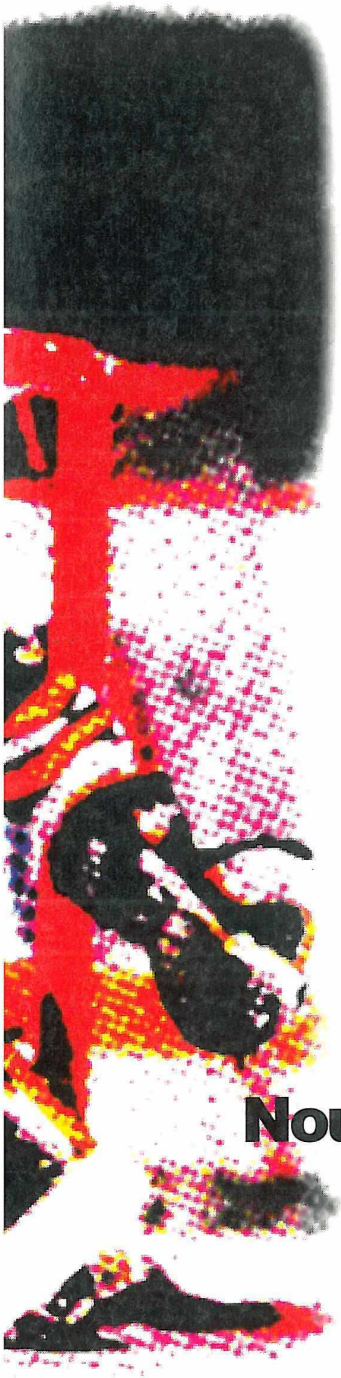
GENRE : *BEAT'EM UP* • **ÉDITEUR :** *ACCLAIM* • **TAILLE CARTOUCHE :** *24 Mb* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *3* • **NOMBRE DE NIVEAUX :** *8* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 ou 2* • **PASSWORDS :** *NON* • **CONTINUES :** *OUI*

NHL'96

MEGADRIVE FRANÇAISE



Avant la sortie de Fifa'96 annoncée pour le mois prochain, Electronic Arts nous permet de nous éclater avec une de ses nouvelles simulations, j'ai nommé : NHL'96



26 équipes sont disponibles. Lorsque vous les choisissez, vous pouvez regarder leurs forces et faiblesses. La plus forte de toutes est Detroit, qui monopolise les premières places.

Violence à outrance… Certains joueurs resteront sur le carreau.

Si jamais vous risquez de vous prendre un but, vous pouvez toujours vous précipiter sur le but pour le déplacer. L'arbitre interrompra la rencontre.

Pour défendre, vous pouvez soit bourriner votre adversaire, soit plonger pour bloquer le palet.

+

La rapidité des joueurs est pile poile comme il faut et que dire de leur courage lorsque la patinoire se transforme en ring ? Ça cogne dur et c'est vraiment palpitant ! L'entraînement aux pénalties est aussi bien pratique et agréable.

-

Après tout, un petit radar n'aurait pas été de trop. Peut-être un jour...

Suite à une passe en retrait et à un tir instantané, je viens d'inscrire un splendide but. C'est la liesse sur la glace et dans les tribunes.

Nous sommes

PAR LAURENT

dans le troisième tiers-temps. Il ne reste que 2 minutes et quelques brouettes de secondes, et le score est loin d'être en ma faveur. Ben... Pour tout vous dire, il y a quatre buts à zéro en faveur des Whalers d'Hartford. Et pourtant, j'étais favori avec les Red Wings de Detroit. Alors, j'ai décidé de cartonner tous les mecs qui se présenteraient à moi, et de remonter au score. Et c'est ce que j'ai fait ! Résultat : 4 à 4 à la fin du temps réglementaire. Voilà qui me plaît davantage, et me rappelle mes heures de gloire sur les NHL 93, 94 ou 95. Pour nous départager, nous allons avoir recours à la Mort Subite. Le premier qui marque a gagné. Engagement : les Whalers prennent le palet, ou la rondelle comme disent les Canadiens, et s'en vont directement marquer un but. Mon agonie aura duré 7 secondes. Fou de rage, je balance mon paddle par la fenêtre du 9ème étage. Perdre la finale de la Stanley's Cup comme ça, c'est boulant. Moralité : le hockey, c'est comme le hand-ball. Les renversements, c'est monnaie courante, c'est palpitant, et on finit avec des bleus partout.

NHL'96 : le digne successeur de NHL'95

Si vous avez craqué (tout comme moi) sur les précédentes versions de NHL'96, je ne vois pas ce qui vous empêcherait de vous laisser séduire par cette énième séquelle. On a toujours autant de plaisir à y jouer, c'est garanti. Un p'tit coup de crosse par-ci, un p'tit coup de patin par-là, le hockey est un sport toujours aussi viril (eh ouais, les filles) et ça cartonne ferme contre les balustrades du bord de la patinoire. Alors si vous aimez les mises en échec, vous serez toujours aussi servis, et copieusement. D'autant plus que la rapidité a été sérieusement augmentée, et que les chocs seront encore plus durs. Car ce qui saute aux yeux, avant le palet, c'est la rapidité. Cela fait une sacrée différence et ceux qui, comme nous, sont habitués aux anciennes versions, vont devoir se refaire la main quelques minutes avant de pouvoir retrouver leurs petits automatismes. Car la maniabilité se ressent un peu de la vitesse. Pas toujours facile alors de faire ce qu'on veut à toute allure. Il faut donc prendre le coup. Autre petit reproche concernant la maniabilité, c'est la sélection des joueurs, un peu hasardeuse, et qui demande parfois d'appuyer plusieurs fois sur le bouton afin d'avoir le joueur le plus près du palet. Et enfin, pour boucler ce cahier de doléances - ceux qui ne savent pas encore ce que c'est vont peut-être l'apprendre cette année en cours, yek, yek, yek (rire sadique d'ancien potache) - on peut exprimer un léger regret. On aurait pu l'attendre dans les options, laissant le joueur libre de son choix, mais il n'est pas venu. C'est le radar. Absent dans les précédentes versions, il aurait pu être très utile dans cette mouture 96, car il n'est pas forcément facile de savoir où se trouvent vos coéquipiers. Peut-être sur la Saturn ou sur la version NHL'97 aurons-nous droit à cette petite perfection ?

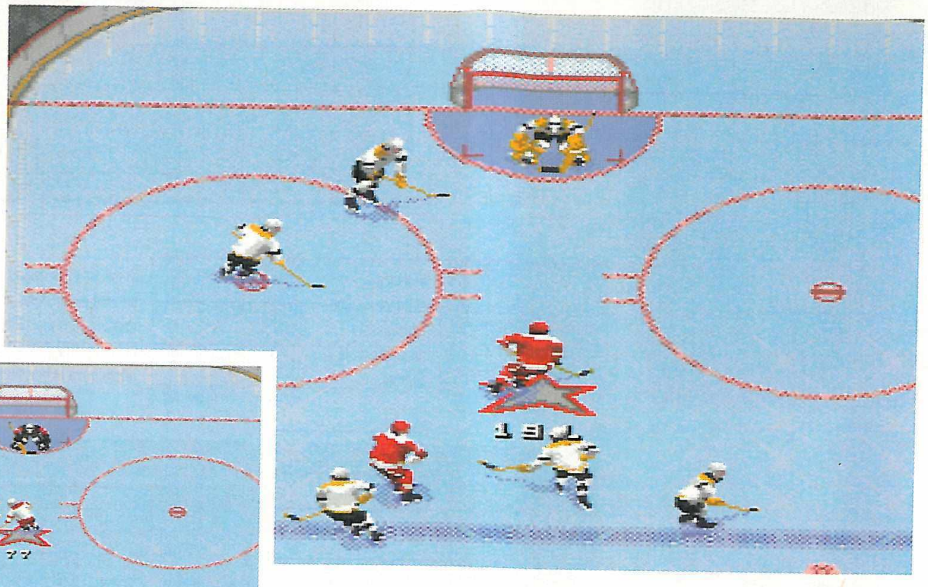
MATCH CONTRE

WAYNE GRETZKY NHLPA'S ALL STAR

Le dernier des jeux de hockey à être sorti est Wayne Gretzky, mais il risque d'être vite dépassé dans la course aux lauriers par NHL'96. Mieux organisé, plus rapide, les graphismes plus fins de NHL font de ce jeu un meilleur titre. C'est l'expérience Electronic Arts qui paye.

EN RÉSUMÉ

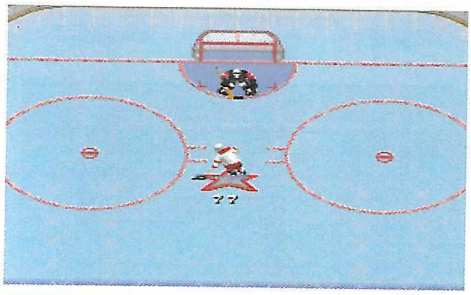
Fidèle à son habitude, Electronic Arts a préparé une très bonne simulation de hockey sur glace. D'autant plus agréable qu'elle a sensiblement été améliorée. Plus belle, beaucoup plus rapide, elle propose en plus un mode d'entraînement aux pénalties et un autre de transactions. On peut même créer des joueurs ! Bref, on y joue avec beaucoup d'intérêt (même si on aurait aimé quelques petites bricoles comme un radar), sauf si on a déjà les autres versions.



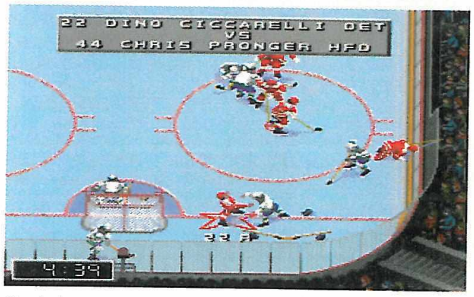
En attaque, vous aurez plusieurs possibilités de marquer. Soit seul, en dribblant, en feintant le gardien, ou en tirant de loin, soit en jouant collectif. Dans ce cas, le meilleur moyen reste la passe en retrait, suivie d'une reprise instantanée.

Dans la conférence Ouest, du nouveau

Electronic Arts a peut-être eu peur d'abuser en ressortant une version améliorée seulement sur le plan technique, aussi a-t-elle rajouté des nouveautés au menu. La première est le Shoot-Out, qui est un entraînement aux pénalties. C'est bien pratique, car lorsqu'au cours d'un match vous aurez à en tirer un, vous serez bien embêté. De plus, cela vous permettra de vous entraîner dans les affrontements attaquant/gardien. Pas mal du tout... Deuxième nouveauté : les transactions. Vous allez pouvoir créer des joueurs, les vendre, les acheter, contacter les agents... Même si cela n'apporte pas grand-chose au plaisir de jeu, on peut quand même créer des super joueurs qui vous fileront un coup de main en match, et ce n'est pas négligeable du tout.

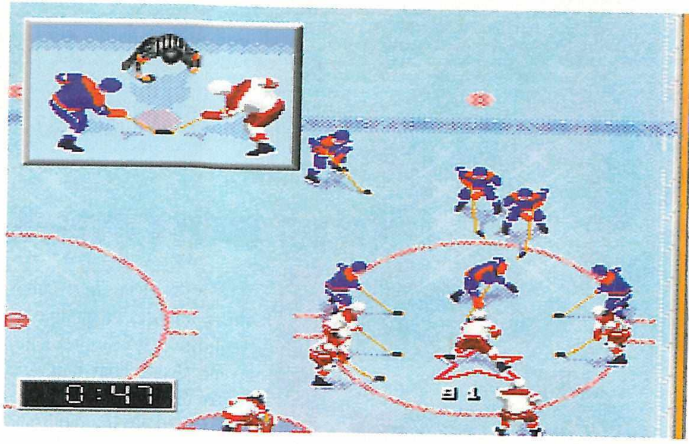


Les séances de penalties restent un très bon moyen de s'entraîner à affronter les gardiens. Et Dieu sait qu'en match, vous vous retrouverez souvent dans ce cas.



Certains joueurs sont un peu nerveux patins aux pieds. Aussi assiste-t-on à des bagarres (un peu fouillis). Pas de boules de feu ou de Dragon Punch. Juste des pieds et des poings. Mais, quel que soit le vainqueur, les deux joueurs iront en prison.

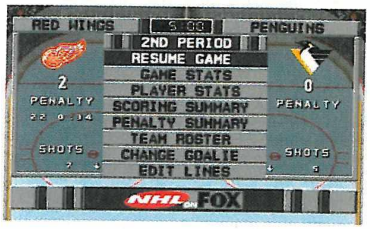
Si vous êtes mal au score, vous pouvez toujours remplacer votre gardien par un joueur de champ, comme ici avec l'équipe bleue. Mais attention aux contre-attaques, qui peuvent être fulgurantes. Ne jouez pas trop longtemps à ce petit jeu, sauf dans la dernière minute du match.



C'est fin, très fin, ça se joue sans fin

Quand on regarde NHL'93 et NHL'96, on voit nettement le lifting graphique. Les graphismes sont plus fins, plus nets (excepté dans les bastons entre joueurs), et plus agréables. L'animation est, elle, assez fluide, et on note juste quelques ralentissements sans grande envergure. Quant au son, on sent les efforts fournis. De petits bruitages ont été ajoutés, le public de la patinoire est un peu plus présent, et Charlie Oleg nous a ressorti quelques petits morceaux d'orgue à déguster pleinement. Vous l'aurez donc compris, NHL'96 est aussi bon que les anciennes versions, voire meilleur. On a toujours autant de plaisir à évoluer sur la glace et à taper le palet. Par contre, les quelques nouveautés ne justifient peut-être pas un nouvel achat par les possesseurs des précédents NHL. ■

Au cours du match, les férus de statistiques vont pouvoir se régaler, et les stratèges pourront changer les joueurs à volonté. Quant aux autres, ils pourront toujours zyeuter les ralentis.



Une fois que vous aurez créé votre joueur (nom, prénom, droitier ou gaucher, poids, position...), vous aurez un certain nombre de points à répartir. De là dépendront les forces et faiblesses du joueur.

NHL'96

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

89%

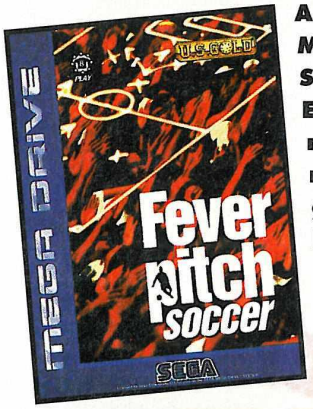
GENRE : *SPORT* • ÉDITEUR : *ELECTRONIC ARTS* • EXISTE SUR : *SNIN* • PRÉVU SUR : *SATURN* • TAILLE DE LA CARTOUCHE : *16 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

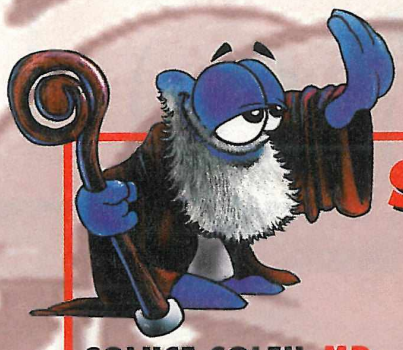
Je vous l'avais promise depuis longtemps, mais elle était à chaque fois retardée. Enfin, il n'est jamais trop tard pour bien faire, la voici, la voilà, la soluce de Soleil sur Megadrive. À propos de soluce, la BD est toujours à l'honneur : après Astérix et les Schtroumpfs, la BD franco-belge continue d'être adaptée en jeux vidéo avec Spirou et bientôt le Marsipulami (à quand Gaston Lagaff et sa Ford T sur nos consoles préférées...). On continue dans la BD, mais dans un genre que j'apprécie autant si ce n'est plus, le "comics", avec, ce mois-ci, les techniques contre les Boss pour les "Aventures de Batman et Robin" toujours sur Megadrive. Enfin, en réponse à Thierry Thopart de Longueau, je vous remercie tous de m'envoyer régulièrement vos astuces et autres "Cheat Modes", mais je tiens à vous préciser que tout le monde ne peut pas gagner des lots et que seuls les meilleures astuces, mais aussi les plus complètes, sont récompensées. Ce qui nous amène directement au partenaire du mois qui est US GOLD et qui offre un jeu FEVER PITCH SOCCER à Stéphane Ottavy, notre Astuce-Man du Mois, et des T-SHIRTS aux autres. En attendant le mois prochain, qui risque d'être sanglant, éclatez-vous bien...

LOGAN



U.S. GOLD

**MEGAFORCE,
SECRETS WANTED,
6, bld du Gl LECLERC,
92 115 CLICHY CEDEX.**



SOMMAIRE

SOLUCE SOLEIL MD	p. 56 à 61
SOLUCE BATMAN & ROBIN ADV. MD	p. 62 à 63
SOLUCE SPIROU MD	p. 76 à 78
EN DÉTRESSE	p. 64 et 69
OLDIES BUT GOODIES	p. 74 à 75
LES SECRETS	p. 70 à 73

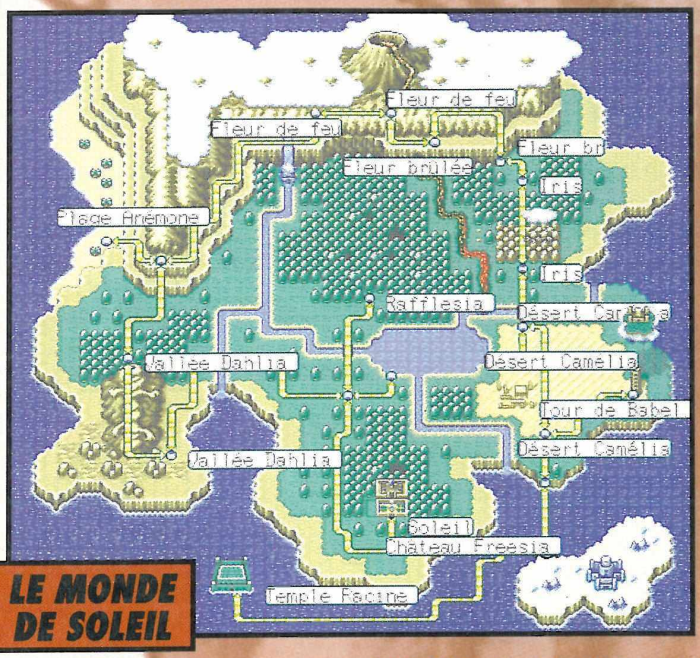
ACTION REPLAY GG
ACTION REPLAY MD
BALL Z MD
BATMAN & ROBIN ADVENTURES GG
BEAVIS & BUTT-HEAD MD
COSMIC CARNAGE 32X
DAVIS CUP WORLD TOUR TENNIS MD
GOLF 36 GREAT HOLES 32X
JUDGE DREDD MD
LEMMINGS 2 : THE TRIBES MD
MORTAL KOMBAT II MD
NBA LIVE 95 MD
NFL QUATERBACK CLUB 32X
PANZER DRAGOON SATURN
PETE SAMPRAS TENNIS '96 MD
SKELETON KREW MD
SLAM CITY MCD
SONIC TRIPLE TROUBLE GG
THEME PARK MD
TOUGHMAN CONTEST MD
WIMBLEDON MD
X-MEN 2 CRONE WARS MD

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• SOLUCE • SOLEIL • SOLUCE • SOLEIL • SOLUCE • SOLEIL •

MEGADRIVE

SOLEIL



LE MONDE DE SOLEIL

QUE L'AVENTURE COMMENCE...

SOLEIL

C'est aujourd'hui ton quatorzième anniversaire. Tu hérites donc de l'épée et du bouclier de ton père. Après avoir discuté avec les villageois, dirige-toi vers le château pour voir le Roi. Ce dernier t'accordera l'entrée au camp d'entraînement afin que tu récupères trois médailles, une de bronze, une d'argent et une d'or. Tu pourras récupérer la médaille de bronze assez rapidement, mais pour les deux autres, tu ne possèdes pas encore les capacités requises. Grâce à ces trois médailles, il te donnera l'Épée Sacrée.

RAFFLESIA

Va dans la maison à l'entrée du camp, pour voir le personnage afin qu'il t'enseigne le jet de l'épée. Pour cela, il te faudra pas mal d'argent (20 malins), alors fouille les buissons aux alentours pour obtenir assez de fric. En réalisant ce premier parcours -celui du débutant-, tu récupéreras la médaille de bronze. Pour pouvoir effectuer les autres parcours, tu devras y revenir plus tard dans le jeu.

VALLÉE DAHLIA

Va tout en haut de la vallée, en t'aidant des escaliers ainsi que des lianes se trouvant sur le mur. Tu vas faire la rencontre d'un lièvre qu'il te faudra revoir un peu plus tard quand tu auras récupéré le pouvoir de parler aux animaux. Tu vas devoir déclencher les torrents

d'eau en frappant les croix qui sont sur la roche. Tu verras à un moment deux de ces blocs juxtaposés. Place-toi devant les rochers et jette ton épée (Photo 1). Grâce à la puissance de direction de ton épée, l'un des torrents te conduira à une maison où tu devras combattre LOUP, un Boss plus bête que méchant. Une fois ce dernier vaincu, la vieille dame que tu as libérée te redonnera de l'énergie à chaque fois que tu iras la voir. Puis tu devras retourner à Soleil et parler à tous les personnages. Une personne va apparaître, et va te dire d'aller à gauche de la ville au terrain de jeu, pour rencontrer la diseuse de bonne aventure.

TERRAIN DE JEU

Grâce à la diseuse de bonne aventure de la deuxième tente, tu vas avoir le pouvoir de dialoguer avec les animaux et les végétaux. Tu pourras t'en rendre compte en parlant à la fleur se trouvant à côté de la tente de la diseuse de bonne aventure. En revanche, tu ne peux plus parler aux humains (sauf certains). Retourne ensuite à Soleil, où tu récupéreras ton premier compagnon, PILOU le chien, dans sa niche tout à fait à droite du village.

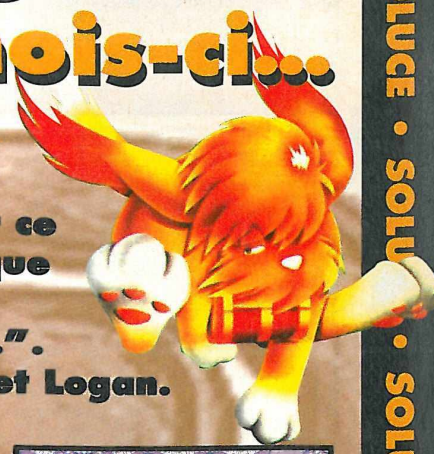
VALLÉE DAHLIA

Retourne voir le lièvre qui se trouve en haut de la vallée et parle-lui, il te donnera le pouvoir de sauter avec le bouton B. Grâce à ce pouvoir, tu vas pouvoir te diriger vers la plage d'Anémone, en sautant sur les plates-formes situées juste au-dessus.

PLAGE ANÉMONE

Tu verras une pomme d'or sur la plage, mais elle est inaccessible

Temps ensoleillé sur la Megadrive ce mois-ci...



Voici notre dossier "soluce" pour ce superbe jeu qu'est SOLEIL sur Megadrive... Normalement, avec ces éléments, vous devriez trouver tout ce qu'il faut pour finir ce jeu, qui en vaut vraiment la chandelle. Toujours est-il que si vous rencontrez des difficultés, n'hésitez pas à nous écrire par l'intermédiaire de la rubrique "En détresse...".

Julien, alias Le Chef des Nains et Logan.

pour l'instant. Une fois arrivé au village, discute avec tous ses habitants, puis dirige-toi jusqu'aux deux éléphants rose et bleu qui se trouvent à droite de la case fermée, située à gauche dans le village. Pour pouvoir ouvrir cette dernière, tu devras sauter trois fois devant l'entrée. L'éléphant à l'intérieur t'expliquera comment soulever les objets et les projeter avec le bouton A. Dirige-toi maintenant au nord du village et soulève la pierre (Photo 2). Tu verras une pomme en or, mais tu ne pourras la prendre que plus tard. Pour progresser, saute sur les interrupteurs rouges et frappe sur les blocs rouges. Pour passer les grosses pierres sur l'eau, détruis-les en concentrant ton épée. Pense à t'aider du vent pour pouvoir atteindre les endroits qui te paraissent inaccessibles. À la fin du niveau, tu trouveras Octopussy la pieuvre : tu devras la combattre et tu récupéreras TOTO le pingouin (qui donne le pouvoir de l'épée de glace si tu le sélectionnes).

FLEUR DE FEU

Au départ, une pomme d'or est inaccessible, sinon rien de spécial dans ce niveau. Sers-toi simplement de TOTO comme épée de glace pour tuer les ennemis et pour créer un pont en tirant sur le geyser de feu. Pendant le combat, il faut être très attentif aux pics du bas de l'écran. Utilise les blocs mis à ta disposition pour bloquer

les torrents de lave. Enfin quelques sacs de malins ($) sont présents dans ce stage un peu partout.

FLEUR BRULÉE

Sur le chemin, tu verras une flamboyante armure, mais tu ne peux pas la prendre pour l'instant. Par contre, tu tombes face au Boss BALOURD. Pour le combattre, attends sa transformation en huit personnages. Frappe l'un des personnages : lorsque celui-ci s'immobilise, cherche le personnage qui devient rouge et qui clignote. Ne le perds pas du regard et frappe-le à chaque fois qu'il arrête de bouger. Après l'avoir battu, tu récupéreras CIEL, l'écureuil.

IRIS

Dans le passage avec les pics mobiles, cache-toi dans les trous pour les éviter. Combine CIEL et TOTO pour envoyer très loin ton épée et ainsi tu pourras voir les dangers qui te guettent. Par contre, si tu vois que tu vas rencontrer un quelconque danger pendant que ton épée est en vadrouille, n'hésite pas alors à appuyer de nouveau sur A pour la rappeler. À deux reprises, tu seras bloqué par deux rangées d'arbres. Envoie ton épée en diagonale pour déclencher un torrent de lave qui va balayer tout cela (Photo 3). D'autre part, pour éliminer plus vite les boules vertes, envoie-leur ton épée et rappelle-la après son premier passage dessus. De cette façon, elles ne se mettent pas en boule. Tu devras participer à la course de voitures autant de fois qu'il le faudra pour battre CHARLIE le Guépard, car ce personnage te sera indispensable pour la suite du jeu (il te permet de courir et de sauter plus loin). Pour le battre, parle-lui avant la course, et en échange de 50 malins, il ralentira sa course pour te permettre de gagner. Va au village des animaux et répare le plancher dans la maison des écureuils en poussant les blocs carrés sur les trous. Tu gagneras une Pomme d'Or. Continue ton chemin jusqu'à un village où tu seras transformé en slime vert par un petit garçon. Après avoir parlé plusieurs fois à KLIN (maison de gauche) et à MA'GLAISE (tronc d'arbre) en n'hésitant pas à faire quelques allers-retours, saute dix fois au centre de l'étoile dessinée sur le sol pour déclencher l'ouverture de la porte de la maison en haut (Photo 4). La sorcière à l'intérieur te proposera de retrouver ta forme normale, seulement si tu réussis à résoudre l'énigme, dont voici la solution :

- Pousse le ver sur le tapis rouge ;
- Pousse la poule sur le tapis rouge ;
- Ramène le ver à droite ;
- Pousse la fleur sur le tapis rouge ;
- Enfin, pousse le ver sur le tapis vert (tu récupéreras un nouveau personnage : la CHENILLE) ;

Maintenant, retourne au camp d'entraînement.

RAFFLESIA

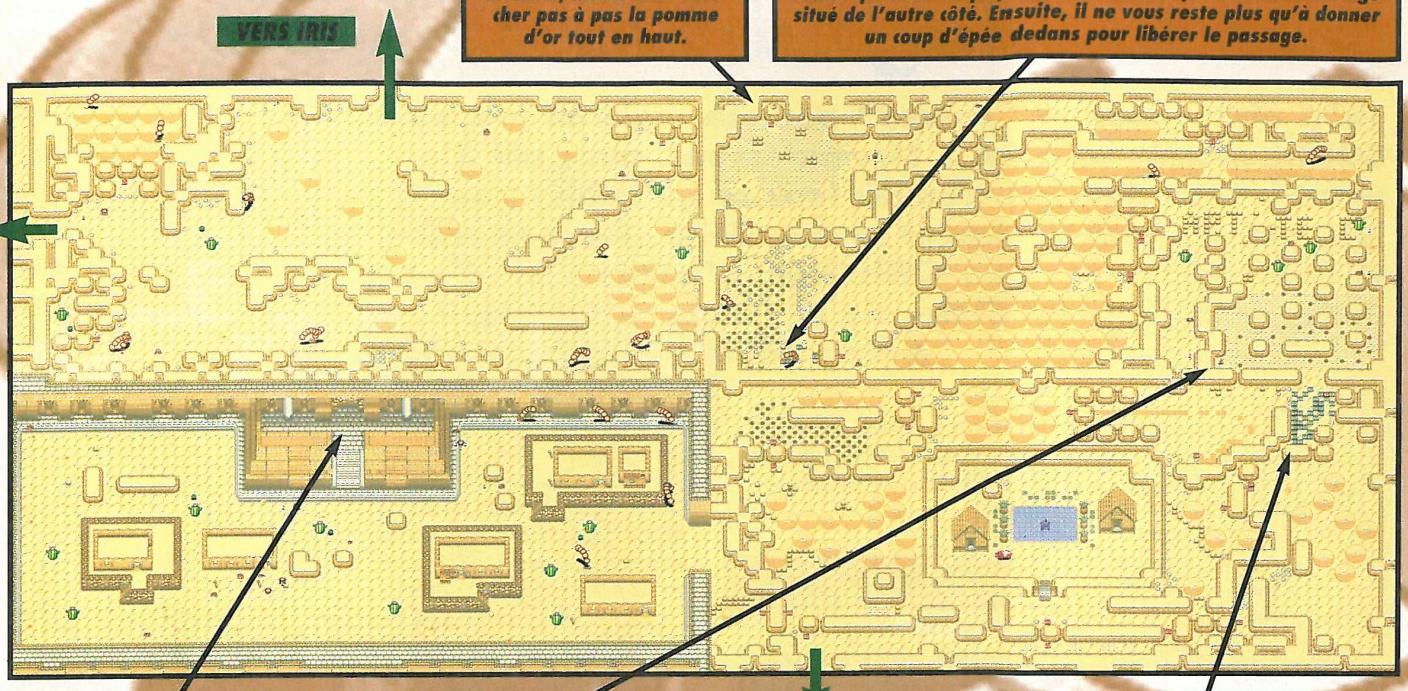
Récupère maintenant les deux autres médailles en réalisant les deux autres parcours. N'oublie pas de combiner CHARLIE, pour sauter plus loin à CIEL, afin de casser les pierres sans te fatiguer. D'autre part, pour bien contrôler tes mouvements sur les élastiques, il suffit d'aller dans la direction où l'on veut se diriger. Aligne les pierres bleues et tape dans les rouges pour provoquer des réactions en chaîne. Tu pourras même récupérer une pomme d'or. Si tu vas voir le roi à Soleil, il ne te donnera pas l'épée sacrée parce qu'il ne te comprend pas (tu parles la langue des animaux). Reviens le voir plus tard. Dirige-toi maintenant vers le désert Camélia situé après le village d'Iris.

LES COMBINAISONS D'ANIMAUX

PILOU + MOA	=	renforce les pouvoirs de PILOU.
PILOU + CHARLIE	=	vitesse de déplacement x 3.
PILOU + LEVIATHAN	=	vitesse de l'épée x 3.
PILOU + CIEL	=	l'épée continuera de rebondir.
PILOU + PAPILLON	=	contrôle plus long de l'épée en l'air.
MOA + LION	=	renforce le pouvoir du feu.
MOA + TOTO	=	renforce le pouvoir de la glace.
MOA + CHARLIE	=	vitesse de déplacement x 3.
MOA + DODO	=	renforce le pouvoir du placage.
MOA + LEVIATHAN	=	vitesse de l'épée x 3.
LION + TOTO	=	pouvoir de la glace plus fort.
LION + DODO	=	diminue la résistance des ennemis.
TOTO + DODO	=	diminue la résistance des ennemis.
CHARLIE + DINOSAURE	=	vitesse de déplacement x 2.
CIEL + PAPILLON	=	contrôle infini de l'épée.

▶▶▶

DÉSERT CAMÉLIA



DÉSERT CAMÉLIA

Pour trouver le chemin jusqu'au village ainsi que celui de la tour de Babel, n'hésite pas à aligner les pierres bleues et à taper dans les rouges pour provoquer des réactions en chaîne. Quand tu arriveras aux grands tourbillons de sable, laisse-toi emporter vers la droite. Tu pourras même récupérer une pomme d'or. Continue vers le bas, puis à gauche après le changement d'écran. Enfin, en bas à droite, tu trouveras le village du Désert (en fait, à l'est des ruines).

TOUR DE BABEL

Monte en haut de la Tour et tu verras que la corde est en fait LIANE, le Boss : pour le battre, utilise l'épée de glace (grâce au pingouin), évite ses coups puis frappe le cœur lorsqu'il n'est pas protégé. Une fois LIANE battue,

retourne voir DINOSAURE dans le village du Désert : il t'accompagnera au château Freezia (grâce à lui, tu vas pouvoir traverser l'océan).

CHATEAU FREEZIA

Avant de rentrer dans le château, va délivrer LION en lançant l'épée avec CIEL en diagonale. Utilise DINOSAURE pour ne pas glisser sur la glace, mais auparavant, détruis les ennemis car tu ne peux pas te battre quand tu es dessus. Prends le premier téléporteur et casse le rocher grâce à CIEL, en tapant sur le mur du haut d'abord. Reviens dans cette salle, mais par l'autre chemin. Plus loin, tu découvriras tes amis pingouins qui se cachent et ils vont te parler d'un monstre nommé LEVIATHAN. Sache que pour accéder à ce sac de malins (Photo 5), tu dois faire disparaître l'un des blocs en envoyant ton épée sur l'interrupteur à partir de la passerelle. Passe le grand trou grâce à CHARLIE. Libère le personnage gelé grâce à LION et tape deux fois sur le petit tas rose au bout de la passerelle pour dégager le passage (Photo 6). Tu trouveras un peu plus loin la graine de la plante géante dans un coffre,

et tu en auras besoin plus tard dans la Tour de Babel pour monter dans les nuages.

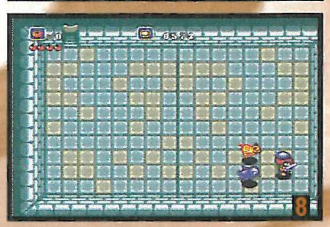
GEORAMA, LE BOSS DE FREEZIA

Utilise l'épée (grâce à TOTO) quand il est en feu, et l'épée de feu (grâce à LION) quand il est de glace. Une fois que tu l'auras battu, tape de face l'un des arbres pour ouvrir un passage (l'arbre de gauche, collé contre le mur).

TEMPLE RACINE

Détruis la première racine (le truc à boules vertes) que tu rencontres, puis continue vers le bas, tu récupéreras une pomme d'or. Sers-toi des pierres vertes pour bloquer les poissons lanceurs de bulles (Photo 7). Contre le DRAGON : tape dans ses boules de feu pour les renvoyer contre lui. Tu récupéreras un nouveau personnage : LEVIATHAN le dragon, ainsi qu'une Graine. Ressors du temple en utilisant CHARLIE pour sauter par-dessus la dernière grande crevasse. La sortie est à droite.

TOUR DE BABEL



La CHENILLE s'en va, mais reviendra transformée plus tard. Prends CIEL et LEVIATHAN :
- Étage 1 : utilise l'épée qui rebondit, pour détruire les blocs rouges.

- Étage 2 : tape sur le personnage vert jusqu'à ce que la sortie apparaisse.
- Étage 3 : rebondis sur les murs quand tu es projeté par le tapis roulant, puis détruis un monstre vert et sers-toi de l'autre comme barre d'arrêt sur les tapis roulants. Ou alors, utilise DINOSAURE pour ne pas glisser sur les tapis.
- Étage 4 : fais-toi un chemin en cassant les pierres et en évitant les flammes.
- Étage 5 : saute sur l'élastique de gauche en entrant et laisse-toi faire.
- Étage 6 : il y a un trait au milieu de l'écran qui divise celui-ci en deux parties égales ; les dessins sur le sol sont identiques sauf à un endroit. Place-toi à cet endroit et saute sur place (2e ligne en partant du bas et 2e carré en partant de la droite) afin de déclencher la sortie (Photo 8).
- Étage 7 : colle un carré rouge à ceux qui bloquent la sortie, puis frappe le rouge pour libérer le passage.
- Étage 8 : sers-toi des élastiques pour arriver à la sortie, saute pour y arriver plus facilement.
- Étage 9 : casse les piques au sol en avançant, car elles réapparaissent.
- Étage 10 : en partant du haut, pousse le 5e et 7e carré vers la droite, puis le 6e vers le haut. Pousse le 5e vers le haut et le 7e vers le bas. Renouvelle l'opération à chaque rangée et tu atteindras la sortie.
- Étage 11 : va tout en bas à droite puis saute à gauche. Va en haut puis à gauche, et tu arriveras à la sortie sans tomber.
- Étage 12 : plante maintenant la graine et grimpe sur le haricot magique pour aller dans un nouveau monde.

PARADIS

En marchant sur les fleurs, celles-ci se mettent à danser. Marche sur toutes les fleurs et va voir l'ange-fille en haut à gauche sur le rempart, qui te donnera une pomme d'or (Photo 9). Va ensuite en haut, pousse une fois les blocs bleus de la rangée du haut et tape sur les abeilles qui sont autour des fleurs pour faire apparaître des lianes. Suis le chemin en te dépêchant, car les dalles se cassent sous ton poids. Prends le chemin du haut (les dalles sont orange) et appuie sur l'interrupteur, puis passe sur le grand tapis roulant et saute. Arrivé sur l'échelle de corde, prends le passage en haut à droite et va appuyer sur l'interrupteur, ce qui va faire apparaître une plate-forme au niveau du tapis roulant. Retourne à l'échelle de corde et passe sur les plates-formes bleues. Pour gagner le sac de pièces, aligne toutes les pierres bleues ensemble et tape sur la pierre rouge. Puis retourne au grand tapis roulant et passe par la nouvelle plate-forme pour rentrer dans le château.

CHATEAU PARADIS

Un peu de désherbage fera apparaître une flèche de fleur. Les blocs que tu vois sur les photos sont invisibles. Il faut sauter pile-poil sur eux pour qu'ils apparaissent. Il y a trois salles en tout avec ce type de blocs (Photos 10, 11 et 12). Pour passer la porte de glace, prends PILOU et la porte s'ouvrira.

LE DRAGON DU CHATEAU PARADIS

Saute sur chaque carré que tu apercevras sur le sol pour le faire apparaître, puis utilise une bombe ou utilise LEVIATHAN et CHARLIE : tourne autour de lui et touche-le à la tête par derrière. Tu peux à nouveau parler aux humains. Pour sortir du bas de la tour de Babel, il faut que tu parles au garçon jusqu'à l'éclosion de la chrysalide. Utilise alors le PAPILLON pour diriger l'épée jusqu'au levier, et libérer ainsi le passage (Photo 13).

SOLEIL

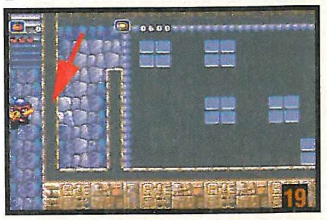
Ne donne pas la médaille d'argent à Taurus, le petit garçon, tu ne pourras la récupérer qu'en refaisant le parcours. Va voir plutôt le roi, qui peut te comprendre désormais. En échange des trois médailles, il te remettra l'épée sacrée. Va à l'étage supérieur et utilise ta nouvelle épée sur l'interrupteur (Photo 14). Charlie va parler à la carpette de guépard. Va chercher la pomme d'or qui est apparue dans l'eau, dans la salle au-dessus. Près de l'église, en bas à droite, il y a une fleur qui ne tourne pas dans le même sens que les autres au bout de la 3e rangée (la 2e en partant de la droite) : saute-lui dessus et tu pourras récupérer une pomme d'or et aussi un sac de pièces en passant par la muraille au bout à droite dans l'eau (Photo 15). Va parler à ta mère dans ta maison et aussi dans la maison à vendre. Mais ne lui donne pas les dix malins qu'elle te réclame. Fais cela deux fois. Retourne dans la maison à vendre avec PILOU et tu découvriras le RATON-LAVEUR, qui se joint à toi.

IRIS

Parle plusieurs fois à tout le monde dans le village, surtout à Chai, la petite fille, et écoute les histoires de la grand-mère. Place-toi en haut du grand trou après avoir parlé à la fleur, et tu seras envoyé dans le passé (Photo 16). Va ensuite dans le village des animaux et récupère un nouveau personnage : TATOU. Va chercher les Souliers en t'aidant de TATOU, puis retourne dans le présent. Ressors d'Iris, et un tourbillon apparaît sur la carte, qui t'indiquera les endroits où il faut aller, et en te ramenant dans le passé à chaque fois que tu l'atteins (Photo 17).

DÉSERT CAMÉLIA

Va dans le village abandonné et rentre dans la forteresse. À l'entrée, il y a un coffre inaccessible pour l'instant. Pour appuyer sur des boutons inaccessibles, sers-toi de TATOU en appuyant sur C pour qu'il s'arrête, sur A pour pouvoir le ramasser, et sur A pour le lancer sur eux (Photo 18).
Au troisième étage, tu dois trouver un passage secret dans le mur gauche de la salle (représenté par des tâches blanches au sol) (Photo 19). Pour les trous trop larges ou les étendues de piques, lance TATOU et saute sur lui pour raccourcir la longueur de ton saut. Sers-toi du PAPILLON pour diriger ton épée sur les blocs à détruire. Descends grâce à la corde jusqu'en bas et tu trouveras la poudre d'éveil. Va ensuite à la porte de gauche, au rez-de-chaussée.



LE CAMÉLÉON DU TEMPLE

Touche-le en lançant l'épée (utilise LEVIATHAN et CHARLIE). Fais attention à sa langue !! Tu

▶▶▶

récupéreras un nouveau personnage : MOA, l'autruche, qui augmente la force de presque tous les animaux. Pour sortir de la prison, tape avec ton épée le mur devant lequel il y a une grosse tâche blanche au sol (Photo 20). En sortant de prison, va parler au petit garçon juste en dessous de la sortie. Il te renverra dans le présent. Dirige-toi vers le cyclone sur la carte.

FLEUR BRULÉE

Va voir l'oiseau carbonisé, il s'appelle DODO (Photo 21), puis trouve la salle où se tient un personnage près d'une armure, le maître des marionnettes, tu as déjà dû l'apercevoir lors de ta première visite dans ce labyrinthe. Utilise l'épée avec MOA et DODO pour toucher cette armure (Photo 22).

LE MAITRE DE MARIONNETTES

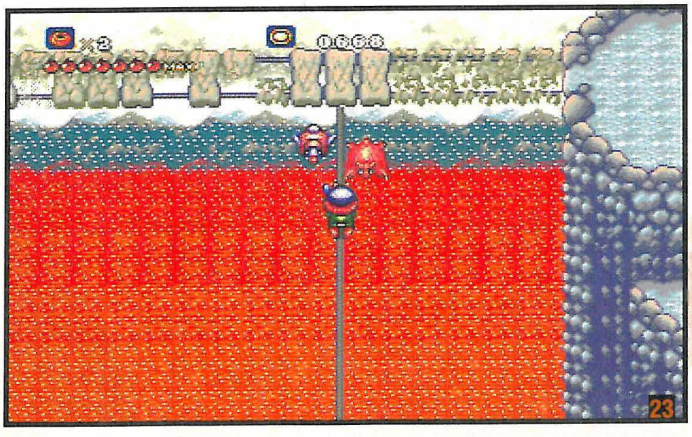
Utilise CHARLIE et LION. Touche la marionnette quand elle fait le grand écart, puis dès qu'elle est détruite et que le personnage veut récupérer les morceaux, frappe-le en lançant ton épée de feu. Une fois celui-ci battu, dirige-toi vers le cyclone sur la carte.

FLEUR DE FEU

Maintenant que tu as récupéré DODO l'Oiseau, place-toi sur le pont au-dessus de la pomme d'or et lance ton épée en sélectionnant DODO et CIEL ; tu pourras enfin récupérer la pomme d'or. En fait, si tu ne veux pas te compliquer la vie, il suffit de sauter une fois sur place lorsque tu es en face de la pomme, afin de faire apparaître une corde (Photo 23) qui te permettra de descendre jusqu'à la pomme d'or.

PLAGE ANÉMONE

Parle à tous les personnages sans oublier la fleur. Va d'abord discuter un brin avec la fleur, puis parle au singe jusqu'à ce qu'il te laisse entrer dans le village où tu devras parler avec tous ses habitants. Retourne voir le singe qui s'en ira ensuite affronter Baron. Il ne te reste plus qu'à aller parler une nouvelle fois à la fleur. Elle te dira qu'il existe un endroit sur la plage où tes pas ne laisseront pas de traces... Quand tu iras sur la plage, tu verras le singe étendu et, un peu en dessous de lui, tu trouveras le passage qui mène



directement à Baron (Photo 24). Saute une fois sur place pour ouvrir ce passage. Détruis toutes les boules en lançant ton épée (utilise CHARLIE et LEVIATHAN) et en restant au centre de l'écran. Une fois celui-ci tué et après un passage au village, tu pourras récupérer deux pommes d'or : avant le village, utilise le PAPILLON et DODO pour toucher l'interrupteur et dirige ton épée sur la pomme d'or en passant par le petit escalier que tu viens de créer, elle reviendra directement sur toi (Photo 25). Va maintenant au nord du village et utilise DODO et MOA pour attraper la pomme d'or qui était auparavant inaccessible (Photo 26). Dirige-toi vers le cyclone sur la carte.

VALLÉE DAHLIA

Va en bas à gauche, saute par-dessus le bloc et libère l'eau (Photo 27). Rentre dans la porte qui est apparue. Ce nouveau labyrinthe ne pose pas trop de problèmes, excepté les passages glissants : utilise MOA et CHARLIE pour sauter plus loin, quitte à te faire rebondir contre certains blocs pour reprendre de l'élan. Contre le Cœur, utilise l'épée de glace et de feu combinée (TOTO et LION). Tu gagneras une corne de la Maman Monstre. En la prenant, tu retourneras dans le présent. Dirige-toi vers le cyclone sur la carte.

SOLEIL

Va sauver le roi dans ses appartements, à l'étage. Va ensuite parler aux monstres dans l'église, puis au roi dans le château. Enfin, lis la pancarte près de l'ancienne fontaine (Photo 28). Dirige-toi vers le cyclone sur la carte.

CYCLONE SUR LE LAC
(DERNIER NIVEAU : VOIR CARTE)

Tout d'abord, pousse le bloc à droite et en haut pour que les carrés bleus se touchent. Appuie sur le bouton pour faire couler l'eau et utilise le DINOSAURE pour passer sans encombre (Photo 29). Utilise MOA et LEVIATHAN pour passer les bulles marrons. Pour atteindre le bloc rouge isolé, utilise le PAPILLON et MOA, et guide ton épée à travers le labyrinthe. Plusieurs essais te seront nécessaires (Photo 30). Pour passer le grand trou, combine CHARLIE à MOA et prends ton élan sur l'herbe à gauche puis saute. Jette TATOU sur les interrupteurs placés trop loin de toi (Photo 31). Utilise le PAPILLON et MOA pour créer des dalles sur le sol afin de passer le grand trou (Photo 32). Profites-en pour récupérer la pomme d'or. Lance TATOU pour passer les pics. Parle aux monstres et ils te laisseront continuer. Rentre maintenant dans l'une des cinq portes et affronte les Boss des cinq sens.

LES 5 SENS

L'ordre dans lequel on affronte ces Boss est aléatoire. Après chaque combat, va voir la Maman Monstre pour qu'elle te redonne tes points de vie et tu pourras même sauvegarder.

BOSS : LA VUE

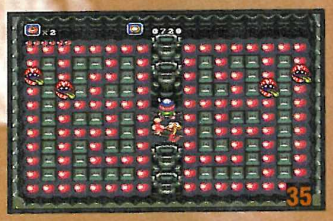
Utilise LION et MOA. L'œil se trouve sous le plancher, il faut lancer l'épée et le toucher plusieurs fois (Photo 33).

BOSS : LES 2 MAINS

Utilise LION et MOA, ou MOA et LEVIATHAN pour les bourrins. Il faut les toucher tout simplement en les évitant (Photo 34).

BOSS : LE GOUT

Utilise MOA et CHARLIE. Il s'agit d'un tableau style PAC-MAN, où il faut manger toutes les pommes en évitant les quatre bouches (Photo 35).



BOSS : L'ODORAT

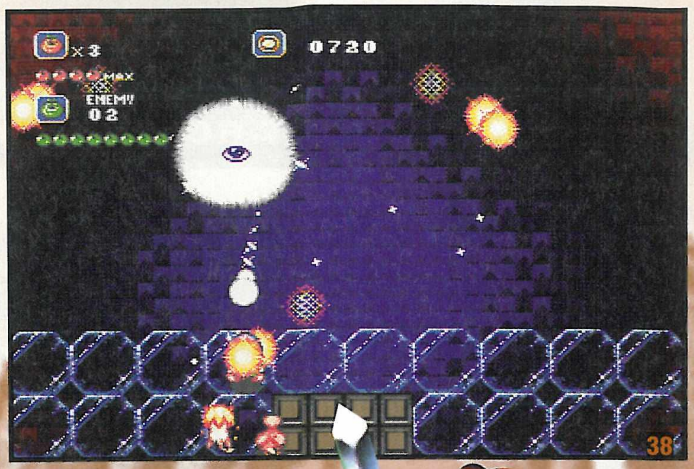
Il faut marcher avec CHARLIE, le Guépard, sur les carrés de la salle et utiliser TATOU comme détonateur en lui faisant toucher le sol déjà cassé (appuie sur C) pour déclencher l'attaque. Recommence plusieurs fois pour achever le monstre (Photo 36).

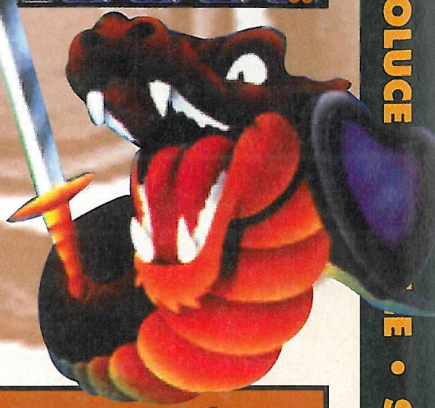
BOSS : L'OUIE

Utilise LION et MOA. Il faut la toucher plusieurs fois en sautant de temps en temps pour éviter de se faire projeter sur les piques qui bordent la salle. Sache que tu peux utiliser le DINOSAURE pour éviter de glisser. (Photo 37)

BOSS FINAL : LE 6E SENS ?

Le toucher en premier avec DODO et MOA pour faire apparaître son œil, puis le toucher avec LION et MOA pour lui retirer de la vie. En fait, juste au moment où l'œil apparaît, n'attendez pas que l'épée revienne, mais changez d'animal alors qu'elle est encore sur lui. Vous le toucherez ainsi déjà une fois. Il est possible de le toucher quatre ou cinq fois à chaque tentative. Tu peux aussi utiliser le RATON-LAVEUR pour que les tirs ennemis se dirigent sur lui. Recommence cela jusqu'à sa destruction. Tu réapparaîtras à Soleil, la veille de ton anniversaire. Parle à tout le monde et va chercher PILOU dans la chambre du Roi. Maintenant, sors du village en parlant à Alice plusieurs fois, et admire la fin (Photo 38).





DES POMMES D'OR, ENCORE DES POMMES D'OR !

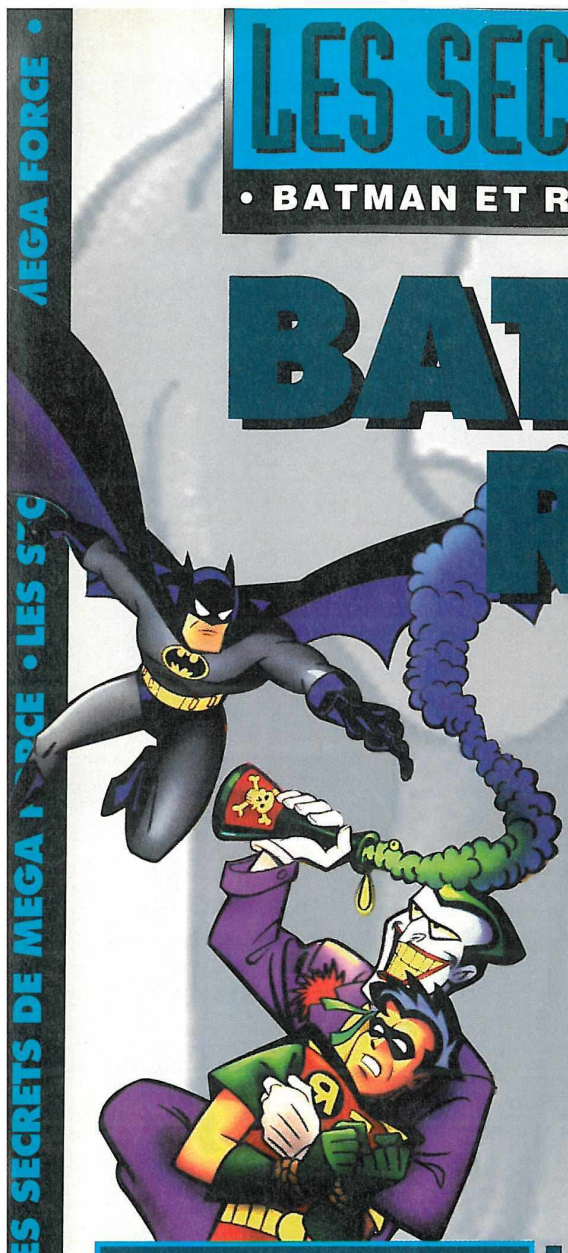
Une fois que tu as récupéré tous tes compagnons animaux et avant de t'élancer dans le dernier niveau sous le lac, tu ferais bien de prendre un max' de force en partant à la recherche de nouvelles pommes d'or. À Rafflesia, au parcours intermédiaire, il y a plusieurs étangs dont un qui est inaccessible à la nage. Prends alors le dinosaure qui te permettra d'aller prendre une jolie petite pomme d'or tout en haut à droite (Photo 39).
Sur le terrain de jeu, à l'ouest de Soleil, près de la sortie Ouest (à gauche), il y a une pomme d'or qui est cachée par un arbre. Pour arriver jusque-là, il faut aller tout en bas à droite et détruire des blocs de pierre qui encadrent des rondins de bois. Après cela, saute de rondin en rondin pour te faire un chemin jusqu'à la palissade en bas. Et si tu fais bien attention, il y a un rondin qui n'est pas raccordé aux autres dans cette fameuse palissade. Ce doit être le troisième en partant de la droite. Saute dessus, et longe la palissade à l'extérieur en allant vers la gauche pour prendre la pomme d'or supplémentaire (Photo 40).
Au tout début d'Iris, qu'il y ait de la lave ou de la glace, tu verras une petite plate-forme juste en dessous de toi. Saute dessus avec Charlie et tu verras alors une deuxième plate-forme en dessous avec une pomme d'or dessus (Photo 41).
Enfin, pendant toutes ces aventures, si tu as assez de malins pour te le permettre, sache qu'à tout moment, il y a une sirène, dans une tente sur le terrain de jeu, qui te proposera une pomme d'or pour 800 malins (Photo 42).

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• BATMAN ET ROBIN • SOLUCE • BATMAN ET ROBIN •

BATMAN ET ROBIN

MEGADRIVE



STAGE 1

PART 1 :

Pour détruire la première partie du boss, il faut que vous montiez sur la plate-forme juste au-dessus, comme sur la photo, et que vous tiriez en diagonale vers la base du tank.

Pour exploser le canon, il suffit d'éviter ses tirs en tournant autour tout en le canardant sans relâche.

Pour battre Harley, il suffit de monter sur la plate-forme du dessus et de lui donner des coups de poing, de pied, de boule... en esquivant les bombes qu'elle vous lance à la gueule.

PART 2 :

Pour exploser Harley une bonne fois pour toutes et sans perdre trop de vie, il suffit d'aller de gauche à droite pour éviter la grue, et de sauter en tirant, lorsque votre barre de concentration est au maximum, sur cette bonne petite fille.

PART 3 :

Vous voici enfin confronté au Joker, le véritable boss de ce niveau ; pour ne pas vous faire avoir par ce connard, il faut que vous vous trouviez toujours à l'opposé de lui, cela vous permettra d'éviter plus facilement ses attaques.

STAGE 2

PART 1 :

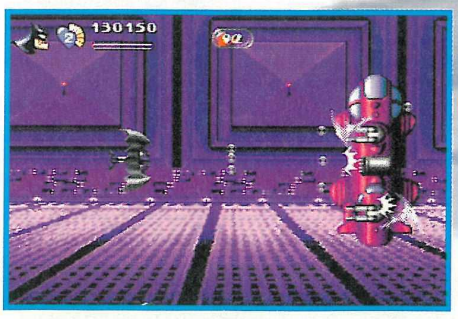
Lorsque vous verrez Double Face descendre par une échelle avec des bâtons de dynamite à la main, mettez-vous au milieu de l'écran et, dès qu'il vous les lance à la gueule, partez du côté où il n'en envoie pas.

Tirez sur les tourelles tout en évitant leurs balles. Dès que vous en avez détruit deux, Double Face vient à la rescousse de son dirigeable en vous balourdant des bâtons de dynamite sur le coin de la gueule. Une fois

que vous aurez détruit toutes les tourelles, il ne vous restera plus qu'à vous acharner sur la nacelle pour vous défaire de ce sale rat.

PART 2 :

Nous voici dans la partie Shoot-them-Up du jeu. Il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise dans le pilotage de votre Bat-Avion.
Voici le sous-boss de ce niveau, détruisez ces armes en premier lieu et tirez-lui dessus tout en évitant qu'il ne vous rentre dans le lard.



Vous devrez par trois fois détruire des sortes de radar envoyant des attaques soniques, comme celui figurant sur la photo, avant de pouvoir affronter le boss final de ce stage, extrêmement dur si vous ne possédez pas une arme très puissante.

Voici le boss final de ce stage. Lorsqu'il vous éclaire d'une lumière blanche, il vous attaquera avec ses mitrailleuses. Si c'est une lumière bleue, il vous lâchera des mines volantes dans la gueule tout en cherchant à vous rentrer dedans, puis des shurikens et, pour finir, des grosses boulettes d'énergie. La lumière rouge signifie qu'il va vous canarder avec des centaines de missiles.

The Bat is back, again...

Batman revient enfin sur notre Megadrive chérie, mais cette fois il n'est pas seul car Robin est là pour l'aider. Ils devront se battre contre le Joker et sa fidèle seconde Harley, Double Face, Le Chapelier fou et le dernier, mais non pas le plus simple, j'ai nommé Mr Freeze. Seuls le Pingouin et Catwoman manquent à l'appel, mais on ne s'en plaindra pas trop car le jeu est déjà suffisamment difficile comme ça. Bon, les enfants, tous à la Batmobile pour aller combattre le crime et rendre la ville à ces pauvres habitants transis de peur.

M.K.

STAGE 3

PART 1 :

Pour détruire ce chat, il faut que vous lui explosiez la truffe. Ne restez jamais sous les papattes du minou car sinon, bonjour les hématomes. Les deux seules attaques du boss sont le bombardement de projecteurs (pour les éviter, il suffit de regarder en l'air, de se déplacer à l'endroit où il n'en tombe aucun), et le regard de braise, que vous éviterez en vous plaçant sous la truffe du chat et en suivant le mouvement des flammes. Une fois que vous l'aurez battu, placez-vous au bord de l'écran pour éviter le masque de chat qui vous tombe sur la tronche.

PART 2 :

Ici, il vous faudra éviter tous les ennemis, sous peine de perdre énormément de vie et toutes vos armes chèrement acquises.

Pour ce boss, il faut que vous alliez sans arrêt de gauche à droite, en évitant de vous faire écraser par son "38 Fillette", touchez-le par-derrière lorsque votre barre de pouvoir est au maximum, ça fait beaucoup plus mal.

Voici le chapelier fou, il est vraiment très chiant à battre, car il faudra éviter ses tirs mais aussi les obstacles qu'il dresse sur votre chemin en sautant très souvent car, sinon, il vous propulse en dehors de l'écran et vous fait perdre ainsi beaucoup de vie.

STAGE 4

Pour battre ce boss, il suffit de tirer sur la verrière de son vaisseau dans un premier temps. Détruisez les sphères qui vous arrivent sur le coin de votre mâchoire proéminente et carrée, car elles contiennent de la vie.

Dans un second temps, il faut lui tirer directement dessus tout en évitant ses attaques. Pour ce faire, il faut que vous vous placiez dans le coin en bas à gauche de l'écran pour pouvoir passer plus facilement entre les balles ; ensuite, suivez-le dans ses déplacements pour le canarder à bout portant.

Dans un troisième et dernier temps, il suffit de détruire la plate-forme à laquelle il s'accroche en évitant de passer en dessous et de vous faire toucher pas les jets d'azote liquide qu'elle dégage.

THE END

Voilà, vous avez repeuplé l'asile d'Arkham avec tous les méchants du jeu. Il ne reste que Mr Freeze, qui reste contemplatif devant une boule remplie de neige qui contient la ville de Gotham. Il n'y plus rien à craindre et la ville est redevenue calme. Mais Batman reste perpétuellement aux aguets, prêt à reprendre du service à tout instant, car lui seul sait que le crime ne s'arrêtera jamais.

SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE • SOLUCE •

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE • EN DÉTRESSE

"EN DÉTRESSE" est là et bien là pour vous aider. Pour tous les problèmes précis, techniques et stratégiques, que vous rencontrez dans un jeu et qui vous bloquent dans votre progression, cette rubrique vous permet de lancer un SOS, une bouteille à la mer (c'est la partie "Questions"), en direction de l'immensité des lecteurs de Mega Force dont certains ont déjà la réponse à votre question (c'est la partie "Réponses", qui ne l'aurait pas deviné ?). Si vous êtes bloqué dans un jeu, donc, avant de craquer et de jeter la console par la fenêtre (ce serait dommage), utilisez donc le formulaire en bas de page en le remplissant lisiblement et en nous le renvoyant à l'adresse indiquée.

Pour les bonnes âmes qui connaissent la solution aux "Questions" posées et qui compatissent devant tant de "Détresse", merci de procéder de même, en n'oubliant pas de noter le numéro précis de la question à laquelle vous répondez, et en formulant vos explications le plus clairement possible, Dieu (celui des jeux vidéo, évidemment) vous le rendra. Merci pour elles et pour eux, et tous ensemble, vous serez plus forts que tout !

LES RÉPONSES

ANOTHER WORLD

MEGADRIVE

J'aimerais savoir ce qu'il faut faire au niveau qui correspond au code XDDJ, car quand je vais explorer le mur, tout au fond à droite, je me noie à chaque fois. J'espère que vous répondrez à ma question, sinon j'vais tout péter ! Merci d'avance.

Frédéric SABATIER (43).

Salut Fredo, on a la solution à ton problème. Après avoir détruit le mur qui retient l'eau, cours vers la gauche (attention, fais gaffe à tous les trous), colle-toi au mur d'extrême gauche et ne bouge pas. Après, tu n'as plus qu'à avancer et détruire le mur de briques, et c'est tout droit. Bonne chance à toi !

Cedric SAVANAUD (95).

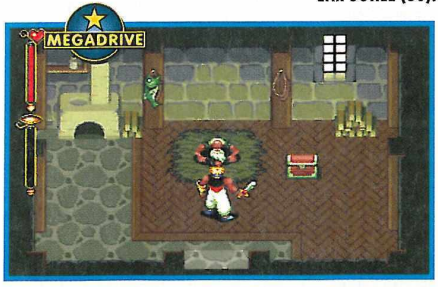
LA LÉGENDE DE THOR

En sortant du château du père d'Ali par la droite de l'écran et en longeant les rochers du haut, on voit un coffre ; j'ai un peu tout essayé pour le prendre, tous les génies, des hypers bombes dans les rochers, pour voir si cela n'ouvrait pas un passage mais... nada ! Que faut-il faire ? Y-a-t-il des codes ? Merci d'avance.

Claude WILLEME (Belgique).

Pour avoir ce coffre, c'est simple : il faut aller à la cascade de l'ouest et prendre le double de Shade. Vous verrez un téléporteur, enlevez Shade et avec le bracelet en or, téléportez-vous ; vous voilà au coffre.

Erik SOREL (80).



LANDSTALKER

Après avoir dégommé mon double dans la Groote de Kazalt, je prends l'unique escalier de la salle où se trouvait mon double, et il y a un couloir :

1) À quoi sert le téléporteur présent sur la gauche, car il nous amène dans une mine qui, apparemment, a déjà reçu ma visite (tous les coffres sont ouverts) ?
2) Si on continue vers la droite dans le couloir sans se préoccuper des téléporteurs (cités ci-dessus), j'arrive dans un magnifique palais (couleurs dominantes rouge et marron) très complexe. Je fouille toutes les salles pour finalement arriver tout en haut, où un panneau m'indique : "Que celui qui veut prendre le trésor royal soit maudit !". Ma seule issue est alors de plonger dans un puits au milieu de la pièce... et je me retrouve en bas du palais au début. Que faut-il faire, où faut-il aller ? Je suis complètement perdu. Merci d'avance.

Christophe DESMAISONS.

1) Le téléporteur sert à retourner à Mercator pour faire le plein de Dahl, de statues d'or et de eke-eke pour la fin du jeu... Un conseil que je te donne !...
2) Dans la salle où il y a les deux statues, il faut les faire aller sur les interrupteurs. Puis monte l'échelle, après avoir bloqué le squelette auparavant. Appuie sur l'interrupteur en faisant attention à la boule rouge. Puis redescends, va dans la salle suivante. Tu as plusieurs interrupteurs à allumer, puis monte les escaliers de la salle suivante. Saute dans le trou, tue les trois lézards, puis saute dans le trou en restant toujours au milieu. Une fois arrivé dans la salle des squelettes, ne saute pas de la plate-forme, mais laisse-toi conduire, une porte s'ouvrira. Par la suite, tu auras à tuer deux vieilles connaissances, une sorte de minotaure et "Rollerball" du labyrinthe. Puis, monte le grand escalier et je te laisse découvrir la suite...

Frédéric RENCY (76).

NIGHT TRAP

MEGA-CD

À 19h00 dans le Hall 1, je dois actionner une trappe. Or, quand je l'actionne, c'est la fille qui tombe et je suis Game Over ! Je n'arrive pas à l'actionner plus tôt. Pitié, que faire ?

Franck MOSCHINI (60).

À 19h00 en effet, le trait devient rouge pour que tu actionnes la trappe, mais c'est un piège. Le trait redevient rouge une deuxième fois, et c'est là que tu dois actionner la trappe. Bonne chance !

Michaël NAULIN (93).

SHINING FORCE 2

MEGADRIVE

1) Où se trouve l'aigle blanc ?
2) Où se trouve le bras de Golem ?
3) Comment fait-on pour avoir le coffre qui se trouve au milieu de l'eau devant le temple de Mitula ?

Alexandre MIKOULINSKY (78).

1) Pour l'aigle blanc, la première fois que tu vas à Volcanon, parle à tous les oiseaux (même ceux sur les remparts) ; ensuite, sors et va sur la gauche : marche partout et tu verras un oiseau. Tu retrouveras l'aigle après le combat contre Zalbard.
2) Après avoir eu Frayja, va là où tu as trouvé Zynk puis contourne tous les murs de la cité (ceux de droite, du bas, à gauche), le bras doit apparaître en haut. Pour le coffre, je ne sais pas, désolé !

Julien MUFFAT (74).

LES QUESTIONS

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE •

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

MEGADRIVE

1) Comment faire pour ouvrir le tout premier coffre qui est sous un pont, entouré d'eau ?
2) Où se trouve l'ocarina pour ouvrir la porte musicale qui se trouve après Alsedo, The Fairy Village et quelle est la mélodie ?

Frédéric MICHEL (80)

À ce que je vois, tu commences à peine le jeu !
1) Il faudra attendre car c'est le deuxième Boss (les deux golems) qui, une fois battus, te "donneront" le trident. C'est alors que tu pourras, ainsi équipé, aller dans deux océans, celui du début et celui de Poséïdon (plein de passages secrets). Sous l'océan, il te suffira de venir sur l'île du coffre.
2) L'Ocarina se trouve dans le temple. Reviens-y à plusieurs reprises jusqu'à ce que tu le trouves. Les codes avec l'Ocarina : ABCBCAB-ACCABAB-BABACAB (je ne connais pas l'ordre, mais je me souviens des mélodies).

Charles SEYDOUX (75).

YUMEMI MYSTERY MANSION

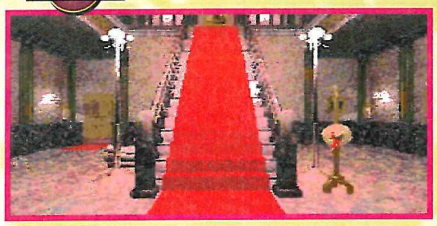
Je voudrais savoir, après avoir trouvé les allumettes, quelles bougies il faut allumer pour pouvoir découvrir le passage secret et continuer le jeu ? Ce serait sympa de me répondre car je suis bloqué dessus depuis une semaine. Merci d'avance.

Etienne MENGUS (27).

Ton attente va être récompensée. Voilà, une fois que tu as les allumettes et que tu es dans la salle aux bougies, souffle sur les deux bougies qui encadrent la seule qui est éteinte et utilise tes allumettes pour allumer celle qui était éteinte à ton arrivée. Si tu as un autre problème, écris à Mega Force, je te répondrai. Salut et bonne chance.

Romain DAQUET (76).

MEGA-CD



MEGADRIVE

N°43001 - ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Comment fait-on pour trouver la sortie du château ?

Maxime TEIL (84).

N°43002 - LANDSTALKER (MD)

Après avoir obtenu la "griffe de Gola", je suis bloqué.
1) Que faire ?
2) Où se trouvent les "bottes à crampons" ?
3) Comment les obtient-on ?
Aidez-moi ! Par pitié... Merci d'avance.

Mikaël LARTIGAU (47).

N°43003 - SOLEIL

1) Je suis allé à la tour de Babel, j'ai vu Dieu, il m'a redonné la parole et je suis allé voir le temple de glace et celui sous les eaux. Que dois-je faire maintenant ?
2) Comment trouver le Caméléon au temple du désert ?
3) Où est le maître des marionnettes ?
4) Où sont les cinq sens ?
5) Comment récupérer les bottes volées à Iris par l'autre guerrier enfermé au temple de glace ?

Laurent BARIBOT (10).

N°43004 - SUPER MONACO GP

Après avoir gagné le championnat du monde une ou deux fois, j'ai un adversaire qui a un démarrage fulgurant et que je n'arrive jamais à rattraper. Je dois donc changer d'écurie pour une moins bonne. Je voudrais savoir comment faire... Merci d'avance.

Yohann SAUVERT (91).

N°43005 - THEME PARK

J'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour avoir des poubelles... Merci d'avance.

Sébastien VIE (44).

N°43006 - THE REVENGE OF SHINOBI

Dans le dernier stage "Labyrinth", je suis coincé et j'aimerais bien arriver au dernier Boss. Que faut-il faire ? Vite, sinon je casse tout.

Christophe HAVNET (57).

N°43007 - URBAN STRIKE

Je n'arrive pas à récupérer le copilote Mark DOUGLAS (MIA). Que faut-il faire ? Merci d'avance.

Claude WILLEMME (Belgique).

N°43008 - WOLVERINE

À la fin du jeu, il y a un homme dans un robot qui n'arrête pas de tirer. Je n'arrive pas à le tuer. Comment faire ? Répondez-moi vite, je n'en peux plus. Merci d'avance.

Pierre LEFEBVRE (62).

N°43009 - WWF RAW

Dans ce jeu, certains personnages nous envoient en l'air et, cinq secondes plus tard, l'on retombe. Le clown nous donne un coup de pied, puis on tombe du ring et certains font des torpilles puis nous écrasent. Comment faire tout ça ? Merci d'avance.

Michel HARTER (68).

SATURN

N°43010 - CLOCKWORK KNIGHT

Au dernier stage, deuxième lieu, quand on sort de la boîte, derrière il y a des pics : je saute par-dessus, je prends une clef pour ouvrir la porte plus loin. Mais après, il y a encore une porte à serrure sans clef. Je reviens sur mes pas et je vois la clef sur une corniche au-dessus. Comment l'atteindre ? Merci d'avance.

Sébastien DALLA-VALLE (62)

N°43011 - INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Comment fait-on pour tirer les coups francs en force quand on est assez près du but adverse ? Merci d'avance.

Sébastien PRUDENCE (59).

MEDADRIVE 32 X

N°43012 - DOOM (32X)

J'ai fouillé tous les niveaux, mais je n'arrive pas à trouver le BFG 9000, indiquez-moi son emplacement s'il-vous-plaît, je craque ! Faites vite !

François COMES (83).

MASTER SYSTEM

N°43013 - WONDERBOY IN MONSTER WORLD (MS)

Je voudrais savoir où se trouve l'Ocarina pour ouvrir les portes avec les notes de musique... Merci à ceux qui pourront me donner la réponse.

Cyril LAGOUGE (02).

FORMULAIRE "EN DÉTRESSE" (À DÉCOUPER ET/OU RECOPIER)

Le présent bulletin est destiné à vous aider à formuler facilement et précisément vos Questions/Réponses à notre rubrique "En Détresse" (demande d'aides, précisions, explications, etc.), tout en nous permettant de les exploiter plus rapidement. Merci de le remplir lisiblement et de le renvoyer à "En Détresse", MEGA FORCE, 6 Blvd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex.

NOM DU JEU : .....

CONSOLE : .....

Cochez votre rubrique :

QUESTION ☐ RÉPONSE au N° ☐

.....

.....

.....

.....

.....

NOM : ..... PRÉNOM : ..... AGE : .....

ADRESSE : .....

C.P. : ..... VILLE : .....

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

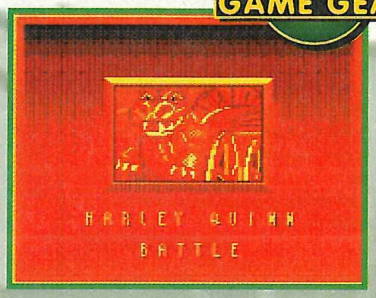
BATMAN & ROBIN ADVENTURES

GAME GEAR

• **Codes :**

Niv. 1-2 / Studio Caffolding	:	AEMJW
Niv. 1-3 / The Wonderland Set	:	ASMRQ
Niv. 2-1 / Gothcorp Interior	:	BMYZR
Niv. 2-2 / Gothcorp Exterior	:	AQFBZ
Niv. 3-1 / Nightmare Prison	:	BO4J1
Niv. 3-2 / Nightmare Cemetary	:	CORR4
Niv. 4-1 / Amusement Park	:	DMJZW
Niv. 4-2 / Harley Quinn Battle	:	AOGCB

Merci à Martial de chez SEGA.



DAVIS CUP WORLD TOUR TENNIS

MEGADRIVE

• **Super codes :**

Les lettres ou nombres soulignés sont à remplacer par les lettres et nombres encadrés.

– Pour être classé numéro 1 dans la Coupe du Monde, prenez Ted Hoff et entrez le code suivant :
3SQ.53.9JK.6CS.....$ZO1

– Pour la finale contre la France, toujours avec Ted :
3SQ.56Q6GG.1.....ZS

BEAVIS & BUTT-HEAD

• **Code du dernier niveau :**

Avec ce code, vous irez au concert de GWAR :
+Pkhw bFit1 fu-KA

MEGADRIVE

WIMBLEDON

MEGADRIVE

• **Codes :**

Niv. 0 - 1/4 de finale	: 402 653 432	
Niv. 2 - Finale	: 125 976 932	
Niv. 3 - 1/4 de finale	: 011 731 436	
Niv. 4 - 1/2 finale	: 293 872 108	
Niv. 5 - Finale	: 314 917 356	
Niv. 6 - 1/4 de finale	: 228 983 078	
Niv. 6 - 1/2 finale	: 504 832 294	
Niv. 6 - Finale	: 521 683 238	
Niv. 7 - 1/4 de finale	: 481 886 626	
Niv. 7 - 1/2 finale	: 241 639 718	
Niv. 8 - Finale	: 530 071 846	
Niv. 9 - 1/4 de finale	: 035 193 320	
Niv. 9 - 1/2 finale	: 041 492 968	
Niv. 9 - Finale	: 306 790 888	
Générique de fin du jeu	: 141 421 356	

Fabien Lelong (Les Mureaux - 78) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

U.S. GOLD

36 GREAT HOLES 32X

• **Vision panoramique :**

Allez dans l'écran des options, et avec une manette 6 boutons, appuyez sur le bouton "Mode". Vous arriverez dans l'écran des "Scale Objects", qui vous permettra d'augmenter (bouton A) ou de réduire (bouton B) la taille de tous les objets du jeu, que vous pourrez faire défiler avec le bouton C.

MEGADRIVE 32X

PETE SAMPRAS TENNIS '96

• **Codes en World Tour avec Nimitz :**

Round 1 vs Potter :	BCFBH
Round 2 vs Delgado :	BCFCG
Round 3 vs Tucker :	BCFDF
Round 4 vs Turnetti :	BCFFC
Round 5 vs Kurosawa :	BCFGB
Round 6 vs Guyemont :	BCFHK
Round 7 :	"zappé" puisque vous deviez jouer contre vous-même.
Round 8 vs Sampras :	BCFKG

MEGADRIVE

U.S. GOLD

Cédric Cagna (Juvignac - 34) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

LEMMINGS 2 : The Tribes

MEGADRIVE

• Voici tous les codes (1ère partie) :

BEACH - Niv. 2	: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM	OUTDOOR - Niv. 7	: DDCCFBMIHEECCFJEFJCNNG
BEACH - Niv. 3	: IHBGBLJGAHIFMAGCHBNIHM	OUTDOOR - Niv. 8	: MACCFBMIHEECCFJEELCNNG
BEACH - Niv. 4	: LABGBLJGMOIFMAGCHBNIHM	OUTDOOR - Niv. 9	: DACCFBMIHEECCFJEELCGNG
BEACH - Niv. 5	: MMBGBLJFMOGJMAGCHBNIHM	OUTDOOR - Niv. 10	: DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
BEACH - Niv. 6	: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM	SPORTS - Niv. 1	: ILPGLHNNOPHIHMFODPKHNH
BEACH - Niv. 7	: OLBGBLJFMOGJLFFLHBNIHM	SPORTS - Niv. 2	: NGPGLHNNOPHIHMFODPKHNH
BEACH - Niv. 8	: GPBGBLJFMOGJLFFLHBNIHM	SPORTS - Niv. 3	: JIPGHPMBOPHIHMFODPKHNH
BEACH - Niv. 9	: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM	SPORTS - Niv. 4	: IIPGHPMBOBHIHMFODPKHNH
BEACH - Niv. 10	: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL	SPORTS - Niv. 5	: ABPGHPMBOBHBHMFODPKHNH
MEDIEVAL - Niv. 1	: LCKANHCMDGCLJNNCGLLGNL	SPORTS - Niv. 6	: ANPGHPMBOBHBLIFODPKHNH
MEDIEVAL - Niv. 2	: LBKANACMDGCLJNNGCLLGNL	SPORTS - Niv. 7	: DNPGHPMBOBHBLIHMDPKHNH
MEDIEVAL - Niv. 3	: MLKANAGIDGCLJNNCGLLGNL	SPORTS - Niv. 8	: ABPGHPMBOBHBLIHMEOKHNH
MEDIEVAL - Niv. 4	: JIKANAGIFECLJNNCGLLGNL	SPORTS - Niv. 9	: KIPGHPMBOBHBLIHMEOCPNH
MEDIEVAL - Niv. 5	: HGKANAGIFEDKJNNCGLLGNL	SPORTS - Niv. 10	: MHPGHPMBOBHBLIHMEOCPJL
MEDIEVAL - Niv. 6	: GJKANAGIFEDKCFNCGLLGNL	SHADOW - Niv. 1	: JNIJLFOCHFLMFPDAFIEMDG
MEDIEVAL - Niv. 7	: DOKANAGIFEDKCFJGENLGNL	SHADOW - Niv. 2	: DIIJNEOCHFLMFPDAFIEMDG
MEDIEVAL - Niv. 8	: MHKANAGIFEDKCFJGENKHNL	SHADOW - Niv. 3	: JKIJNEHCHFLMFPDAFIEMDG
MEDIEVAL - Niv. 9	: ALKANAGIFEDKCFJGENLGNL	SHADOW - Niv. 4	: BJIJNEHCDNLMFPDAFIEMDG
MEDIEVAL - Niv. 10	: JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE	SHADOW - Niv. 5	: KMIJNEHCDNKAFPDAFIEMDG
OUTDOOR - Niv. 1	: JPCCNEIKFFLCFNLAFJCNNG	SHADOW - Niv. 6	: ELIJNEHCDNKAFBDAFIEMDG
OUTDOOR - Niv. 2	: NDCCFBIKFFLCFNLAFJCNNG	SHADOW - Niv. 7	: IHIJNEHCDNKAFBCJFIEMDG
OUTDOOR - Niv. 3	: PFCCFBMIFFLCFNLAFJCNNG	SHADOW - Niv. 8	: NBIJNEHCDNKAFBCJNEEMDG
OUTDOOR - Niv. 4	: EMCCFBMIHELCFNLAFJCNNG	SHADOW - Niv. 9	: GMIJNEHCDNKAFBCJNEIKDG
OUTDOOR - Niv. 5	: KCCCFBMIHEECFNLAFJCNNG	SHADOW - Niv. 10	: FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF
OUTDOOR - Niv. 6	: KCCCFBMIHEECCFLAFJCNNG		

SLAM CITY

MEGA-CD

• Scènes cachées :

Si vous voulez voir quelques scènes du "Making Of", allez à l'écran des Options et appuyez sur A + B + C dans l'ordre, un par un, en maintenant enfoncé chaque bouton. Le mot "B26" va apparaître en haut à gauche de l'écran. Maintenez les 3 boutons enfoncés et appuyez sur DROITE ou HAUT pour accéder aux scènes cachées, où vous pourrez voir Scottie Pippen himself...

COSMIC CARNAGE

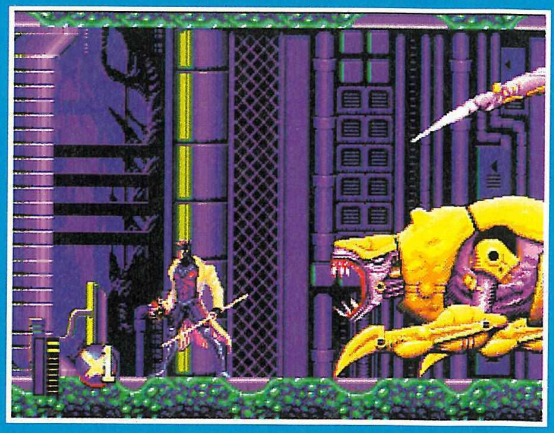
MEGADRIVE 32X

• "Cyber Brawl" :

Vous voulez avoir 3 nouveaux persos, ainsi qu'un nouveau titre ?! Alors maintenez X + B + Z en même temps avant d'allumer la console et appuyez sur START durant l'intro. Vous aurez ainsi la possibilité de jouer à Cyber Brawl, variante plus "humaine" de Cosmic Carnage.

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

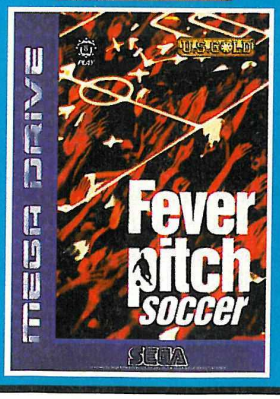
X-MEN 2 CLONE WARS



MEGADRIVE

Ottavy Stéphane (Draguignan - 83) gagne un jeu "Fever Pitch Soccer" sur Megadrive offert par US GOLD.

U.S. GOLD



• Choix du perso' et sauter un niveau :

Pendant le jeu, faites Pause puis rapidement : GAUCHE + C en même temps - HAUT - HAUT - GAUCHE - BAS - BAS - DROITE + C en même temps. Vous allez passer directement au niveau suivant. Remettez la Pause et faites DROITE + C en même temps pour aller à la fin du niveau, GAUCHE + C pour changer de personnage.

• Invincibilité :

Pendant le jeu, refaites une Pause puis : HAUT + B en même temps - HAUT - DROITE - BAS - HAUT - DROITE - BAS - BAS - HAUT + B en même temps. Retirez la Pause et vous voici invincible.

NFL QUATERBACK CLUB

MEGADRIVE 32X

• Équipes supplémentaires :

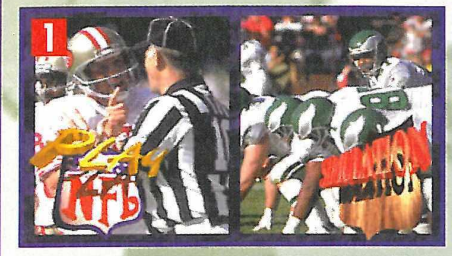
Toutes les manips suivantes sont à effectuer à l'écran "Play" ou "Simulation"(photo 1). Vous entendrez une sonnette, indiquant que le tips a bien fonctionné. Utilisez vos flèches multidirectionnelles pour faire défiler les équipes choisies :

– Pour deux équipes supplémentaires de Stars AFL et NFL (photo 2), faites : C - C - B - A - C - A - B - B - C

– Pour les Panther et les Jaguar (photo 3), faites : A - B - C - C - B - A - A - C

– Pour les Acclaim et les Iguana (photo 4), faites : B - C - A - C - A - B - C - C - A

– Pour les avoir toutes en une seule manipulation, faites : A - B - C - B - A - C - B - C - A



MORTAL KOMBAT II

MEGADRIVE

• Sauter 2 stages :

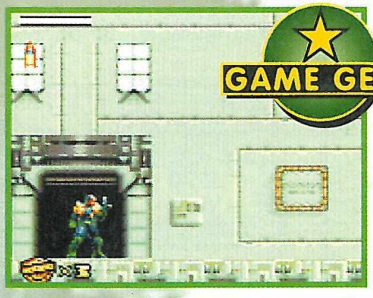
Allez dans l'écran des Cheats (entrez dans le menu "Options", appuyez sur BAS pour vous placer sur "DONE !" et faites la manip' suivante sans appuyer sur Start : GAUCHE - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE, puis choisissez le "Battle Plan n°3", activez les "Friendship" et "Ooh...Nasty". Commencez une partie et vous aurez évité les deux premiers personnages !

SKELETON KREW

MEGADRIVE

• Sauter les niveaux :

Commencez une partie, faites une Pause, puis effectuez la manipulaton suivante : C - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - B - A - DROITE - BAS - C - GAUCHE - HAUT - B. Remettez le jeu en Pause et appuyez sur DROITE + A en même temps pour sauter un niveau, ou sur GAUCHE + A pour revenir un niveau en arrière.



GAME GEAR

JUDGE DREDD

• Codes :

Hall of Justice : SOFTWARE
Janus Lab : ANDERSON

René Vanlande (Lambersart - 59) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

U.S. GOLD

TOUGHMAN CONTEST

MEGADRIVE

• Codes UNITED STATES :

Coolio Loc : S5FUTKBBJN7S4SA
Coolio Loc : J5FCGFEATPJPJA
Coolio Loc : A5F2WAS2S4A
Coolio Loc : 24BVAJEFA
Coolio Loc : SLNAEL
Coolio Loc : WZSAK
Coolio Loc : NZSK
Coolio Loc : EZK
Biff Blublood : SBQQDNBXNUMAL2B
Biff Blublood : JBQQSFWUKGAFGA
Biff Blublood : ABQBYS3EALG
Biff Blublood : 2AG22NAWB
Biff Blublood : SSANAN
Biff Blublood : WRSCQ
Biff Blublood : NRSQ

Biff Blublood : ERQ
Freddy Bravo : SKHJFLDUKE6QBFA
Freddy Bravo : JKHSJPJGTSZSCA
Freddy Bravo : AKHCXBVJNBB
Freddy Bravo : 2JMWYK2CA
Freddy Bravo : SJT5SF
Freddy Bravo : WJMCY
Freddy Bravo : NJMY
Freddy Bravo : EJY
Benny Booyah : SPCTGQTAD7CTCYA
Benny Booyah : JPC32FCNWVJBMA
Benny Booyah : APCDZAGLTCC
Benny Booyah : 2NQ6ADCXA
Benny Booyah : S6TSBG
Benny Booyah : WJSCE

Benny Booyah : NJSE
Benny Booyah : EJE
Charlie Ponderosa : S52SJG4SWCGU3EA
Charlie Ponderosa : J52A3JDUL22NCA
Charlie Ponderosa : A52EDBKFS3A
Charlie Ponderosa : 24SNSWCDA
Charlie Ponderosa : SLUJEG
Charlie Ponderosa : WJSAD
Charlie Ponderosa : NJSD
Charlie Ponderosa : EJD
P. J. Rock : SDBGMG2ETQSKD2A
P. J. Rock : JDBQ3AVE4BWBNA
P. J. Rock : ADBFDJCPJDC
P. J. Rock : 2CXNATSGA
P. J. Rock : SUUTAP

P. J. Rock : WRFCG
P. J. Rock : NRFG
P. J. Rock : ERG
Joe Wildhawk : SHXBNPNSNYAUBGB
Joe Wildhawk : JHXTXTBU3C2AVA
Joe Wildhawk : AHXYGC3NSBG
Joe Wildhawk : 2G34SNAVB
Joe Wildhawk : SGMJAQ
Joe Wildhawk : WRSCP
Joe Wildhawk : NRSP
Joe Wildhawk : ERP

U.S. GOLD

Bruno Macerelle (Sevran - 93) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

CODES ACTION REPLAY

FATAL FURY SPECIAL	00DB 0B02	Toujours gagner (sauf en "Survival")
	00DB 0E02	Super coups pour Joe ou Ryo
MORTAL KOMBAT II	00C4 2B48	Jouer avec Kintaro
	00C4 330x	X = 1 à A / choix du stage
SONIC TRIPLE TROUBLE	00D1 4005	Vies infinies
	00D1 7E0x	X = 1 à 5 / nb d'émeraudes
	00D1 450x	X = 1 à 5 / choix du niveau

GAME GEAR

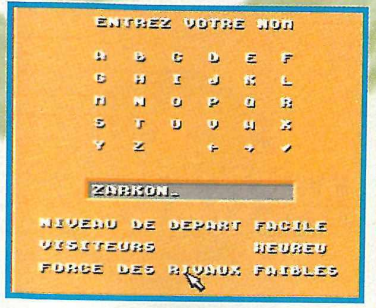
Thierry Arade (Meru - 60) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

U.S. GOLD

THEME PARK

• Le million, le million !

Pour commencer une partie avec 1 million de dollars, sélectionnez "Nouveau Parc" et inscrivez le nom ZARKON. Commencez votre partie normalement, pour découvrir ensuite que vous avez gagné le gros lot au "Millionnaire".



MEGADRIVE

SONIC TRIPLE TROUBLE

GAME GEAR

• "Sound Test" :

Après le logo "Sega 1994", dès que "Sonic Triple Trouble" apparaît à l'écran, faites HAUT et l'option "SOUND TEST" s'affichera. Il n'y aura plus qu'à appuyer sur START pour y entrer.

• "Time Attack" :

Après le logo "Sega 1994", dès que "Sonic Triple Trouble" apparaît à l'écran, faites BAS et l'option "TIME ATTACK" s'affichera. Appuyez sur START puis choisissez SONIC ou TAILS et vous jouerez en mode "Time Attack".

U.S. GOLD

Nicolas Kargl (Torcy - 77) gagne un T-Shirt offert par US GOLD.

BALL Z

MEGADRIVE

• Pour obtenir le mode Hyper :

À l'affichage de l'écran principal, appuyez 9 fois sur A. Si vous avez bien réussi la manip^', vous entendrez un superbe rot, digne d'un Destroy en forme. Maintenant commencez le jeu dans n'importe quel mode, et celui-ci sera beaucoup plus difficile.

NBA LIVE 95

• Mode secret :

Avec ce code, vous pourrez jouer à la démo d'un jeu de golf. Pour y accéder, commencez une exhibition et pendant la sélection de vos joueurs, appuyez sur HAUT. Les mots "Player 1" se transformeront en "Start New". Appuyez sur START et allez dans l'écran des mots de passe, entrez "Reflog" ("golfer", à l'envers) à la place de votre nom, validez et vous voilà sur le green...

MEGADRIVE

CODES ACTION REPLAY

MEGADRIVE

GREENDOG	FF20F D00FF	Invincibilité
Mr NUTZ	FFE08 10000	Sauter plus haut
NBA LIVE 95	FFEDD 30060	96 points pour le joueur 1
PUNISHER	FFA12 B0002	Vies infinies Punisher, 2 codes
	FFA14 30002	Vies infinies Punisher, 2 codes
	FFA12 D0002	Vies infinies Nick Fury, 2 codes
	FFA14 50002	Vies infinies Nick Fury, 2 codes
RISTAR	FFC03 80004	Énergie infinie
	FFE62 D003C	Tps infini pour les Bonus-stages
SPEEDY GONZALES	FFF96 E00FF	Invincibilité
	FFE48 B0001	Faites Pause, puis B pour le choix du niveau, ou A pour sauter un stage
SUPER MONACO GP 2	FFFC2 B03F6	Vitesse = 999 km/h
WARLOCK	FFA197 00011	Invincibilité
	FFCFA 80001	Grosse bombe

U.S. GOLD

Philippe Laurent (Angers - 49), Romain Lecart (Reims - 51), Alessandro Canizo (Créteil - 94), Luc Reigner (Epernon - 28) gagnent chacun un T-Shirt offert par US GOLD.

PANZER DRAGOON

SATURN

• Pour le mode Wizard :

À l'écran-titre, faites : L - R - L - R - HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE

• Pour le mode "Space Harrier" :

Allez à l'écran des Options, changez la langue et prenez l'allemand ("Deutsch"), puis retournez à l'écran-titre et faites : HAUT - X - DROITE - X - BAS - X - GAUCHE - X - HAUT - Y - Z

LES SECRETS DE MEGA FORCE

IES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOOD

OLDIES BUT GOODIES

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. En matière de jeux vidéo, c'est un peu la même chose et les vieux jeux ont bien souvent encore tous les honneurs de vos manettes d'autant que, crise oblige, les échanges de jeux sont de plus en plus nombreux. Si vous avez manqué des astuces depuis le début de Mega Force, c'est le moment de vous raccrocher aux branches. Dans ces pages, nous publions un récapitulatif, remis mensuellement au goût du jour, des trucs et astuces sur des jeux qui "datent" mais qui vous ont peut-être marqués.

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY

• **TOUS LES CODES :**

3 Cœurs :	&1Z1D
4 Cœurs :	?1H1T
5 Cœurs :	L1Y9Y
5 Cœurs + Pugsley délivré :	B1S1#
5 Cœurs + Wednesday délivrée :	LZK98
5 Cœurs + Granny délivrée :	L&#9F
5 Cœurs + Fester délivré :	L9KRZ
5 Cœurs + Wednesday + Fester délivrés :	LG#9P
5 Cœurs + Granny + Fester délivrés :	L?SR4
5 Cœurs + Pugsley + Fester délivrés :	B9SR7
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester délivrés :	B?Z9B
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Wednesday délivrés :	BDY2J
5 Cœurs + Wednesday + Granny + Fester délivrés :	LLJ9#
5 Cœurs + Pugsley + Wednesday + Fester délivrés :	BGY1F
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester + Wednesday délivrés :	BLH1S

CANNON FODDER

• **CODES DE NIVEAU :**

2 :	UZHNC	10 :	COBJF	18 :	SCZFC
3 :	JHHJI	11 :	NZJCE	19 :	RNYIF
4 :	UUQBG	12 :	ECPXC	20 :	MCJUH
5 :	NACQB	13 :	XVXPA	21 :	RSIUH
6 :	KGYQA	14 :	CILYB	22 :	EXHYA
7 :	XCHGF	15 :	PEYJF	23 :	ZBDBB
8 :	WXBJF	16 :	OZOQG		
9 :	XHRRH	17 :	NQLXA		

DYNAMITE HEADDY

• **CHOIX DU NIVEAU :**
Se positionner sur "Game Start" et appuyer sur C - A - GAUCHE - DROITE - B

• **CHARACTER CHECK :**
Se positionner sur "Option" et appuyer sur C - A - GAUCHE - DROITE - B

FIFA SOCCER 95

• **SUPER CODES :**
Manips à effectuer dans le menu "Option" :
– Super Puissance : augmente la puissance de tir : B - A - 8 fois B
– Murs Transparents : version foot en salle : C - C - C - B - A - A - A - B
– Balle Folle : trajectoires bizarres : C - A - B - C - C - B - A - C
– Balle Brossée : super brossés : B - A - C - B - C - C
– Super Gardiens : 5 fois A - 5 fois B
– Equipe idéale : super équipe : A - A - B - B - C - C - A - A
– Super Attaque : 5 fois A - B - C
– Super Défense : 5 fois B - C - B
– Tirs Pénalty : A - B - A - C - A - B
– Equipe Stupide : A - B - C - A - B - C
Allez à l'écran "CONTROL" et appuyez sur A pour faire apparaître le menu "CHEATS". Tous les Cheats sont sur Arrêt, positionnez-les sur Marche si vous voulez qu'ils fonctionnent. L'équipe Locale correspond à celle dirigée par le joueur 1, les Visiteurs par le joueur 2 ou l'ordinateur.

GODS

• **CODES :**
Niv. 2 : NASHWAN Niv. 3 : COYOTE Niv. 4 : FOXX.

LEMMINGS

• **CODES :**

FUN

1 : RXBGD	9 : BYBGD	17 : BCBJD	25 : LCBJD
2 : WQHMN	10 : GRHMN	18 : GVHNN	26 : QVHNN
3 : TYBGD	11 : DYBGD	19 : DCBJD	27 : NCBJD
4 : YQHMN	12 : JRHMN	20 : JVHNN	28 : SVHNN
5 : LNBJM	13 : VNBJM	21 : VRBKM	29 : FSBKM
6 : QGHPW	14 : ZGHPW	22 : ZKHQW	30 : KLHQW
7 : NNBJM	15 : YNBJM	23 : XRBKM	
8 : SGHPW	16 : CHHPW	24 : CLHQW	

TRICKY

1 : FPBMD	9 : RDBKF	17 : YZBBJ	25 : LQBYJ
2 : XMJWF	10 : KCJTG	18 : RYJLK	26 : DPJJL
3 : DZBJF	11 : VSBZH	19 : XLBYJ	27 : PQBND
4 : WXJSG	12 : NRJKK	20 : QKJJL	28 : HPJXF
5 : ZPBLN	13 : RJBCR	21 : TBBBS	29 : LGBQM
6 : SNJVP	14 : KHJMS	22 : MZJKT	30 : DFJZN
7 : YSBLN	15 : QMBCR	23 : SFBBS	
8 : RRJVP	16 : JLJMS	24 : LDJLT	

MEGA TURRICAN

• **SAUTER LES STAGES + INVINCIBILITÉ :**
– Faire Pause pendant le jeu, puis appuyer sur DROITE - GAUCHE - BAS - DROITE - B - START, ce qui emmène directement à l'écran de fin de niveau.
– Faire Pause pendant le jeu puis appuyer sur A - A - A - B - B - B - A - A - A - START pour enlever la pause. Et voici l'invulnérabilité !

PETE SAMPRAS' TENNIS

• **OPTIONS CACHÉES :**
Choisir le mode "World Tour" et sélectionner un perso. Aller dans le menu Password et entrer le mot ZEPPELIN et vous accéderez à deux nouvelles options (sur l'écran principal) : CRAZY TENNIS et HUGE TOUR qui sont respectivement un mode délire et un championnat où vous pouvez jouer jusqu'à 8.

ROAD RASH 2

• **CODES :**

NIVEAU 1 :

ALASKA :	00D8 110N
HAWAI :	00DH 101B
TENNESSEE :	035P 1130
ARIZONA :	02J0 117G
VERMONT :	02V9 10F5

NIVEAU 2 :

ALASKA :	05BH Q10S
HAWAI :	038B 1M1V
TENNESSEE :	041Q AN33
ARIZONA :	05RB 2N73
VERMONT :	061R QMFC

NIVEAU 3 :

ALASKA :	08DA 3N0P
HAWAI :	0AUB 3M1D
TENNESSEE :	06A4 3C30
ARIZONA :	08T4 RD7M
VERMONT :	0DE5 RCF8

NIVEAU 4 :

ALASKA :	0604 KC0K
HAWAI :	09ET C918
TENNESSEE :	0DQD 4932
ARIZONA :	0J4T 4976
VERMONT :	0NGD 49FE

NIVEAU 5 :

ALASKA :	0QQT 590V
HAWAI :	0F6L 5J13
TENNESSEE :	0M44 5J3L
ARIZONA :	0V1K 517D
VERMONT :	25V5 5JFD

URBAN STRIKE

• **CODES AVEC 24 VIES :**

1 : YWDPMFZS99T	6 : HWDPMFZS99T
2 : CWDPMFZS99T	7 : LWDPMFZS99T
3 : ZWDPMFZS99T	8 : GWDPMFZS99T
4 : 9WDPMFZS99T	9 : BWDPMFZS99T
5 : NWDPMFZS99T	10 : WWDPMFZS99T

MEGA-CD

BLACK HOLE ASSAULT

• SUPER CODES :

– Prenez "BIGNET" à la place de votre nom et, lorsque vous combattrez, il suffira simplement d'appuyer sur Start de la 2e manette pour que votre adversaire tombe à terre.
– Prenez "AZY" à la place de votre nom et choisissez la mission "BHA". Entrez de nouveau "AZY" comme nom et vous démarrerez une partie de Black Ball Assault.
– Enfin, si vous souhaitez assister et jouer aux séquences cinématographiques du jeu, entrez le nom FOMA.

ECCO 2

• CODES DE NIVEAU EN EASY :

Crystal Springs :	SLMULAFB	The Eye :	YCPSNDQE
Fault Zone :	UQXCPJZA	Big Water :	GXZKGYFA
Two Tides :	WDFFOBZA	Deep Ridge :	GYPXYCOD
Sky Way :	MIVQFWCB	The Hungry Ones :	QOPCRHJE
Sky Tides :	IIUMGWCB	Secret Cave :	QUSKYTOE
Tube of Medusa :	GJINBMYA	Lunar Bay :	UYPGYTOE
Sky Lands :	KVNDXECB	Black Clouds :	WPFVOBOE
Fin to Feather :	AGNHNCXA	Gravitor Box :	YMABIUME
Eagle's Bay :	SBRXFSCB	Globe Holder :	AESZKNME
Asterite's Cave :	YESTYFXA	Vortex Queen :	WQPCLPDA
Four Islands :	ORKUJEDB	Home Bay :	ADFSXKJA
Sea of Darkness :	SXUXQOXA	Epilogue :	GGQEFDEA
Vents of Medusa :	KBVKOTYA	Fish City :	OKEUBZEA
Gateway :	EYLHTUEB	City of Forever :	YTFOWPKA
Moray Abyss :	QSZEGEXA		

HOOK

• 99 VIES :

Lorsque vous arriverez au cinquième tableau, celui des cavernes, il y a un bien sympatique 3 Up à récupérer, qui vous donnera des tonnes de vies supplémentaires ! Pour en profiter, laissez-vous tomber à partir du premier gouffre qui se trouve à droite : arrivé en bas, marchez à droite encore, plongez et allez sous les rochers pour récupérer la feuille morte et... le 3 Up ! Maintenant, faites-vous tuer et recommencez le procédé pour démarrer avec 99 vies !

REBEL ASSAULT

• LES CODES EN MODES "NORMAL" ET "HARD" :

CHAPITRES	NORMAL	HARD
02 Asteroid Field Training :	BOTHAN	BORDOX
03 Planet Kolaador :	HERGLIC	SKYNX
04 Star Destroyer Attack :	LEENI	DEFEL
05 Tatooine Attack :	THRAWN	JEDGAR
06 Asteroid Field Chase :	LWYLL	MADINE
07 Imperial Walkers :	MAZZIC	TARKIN
08 Stormtroopers :	JULPA	MOTHMA
09 Protect Rebel Transport :	MORRT	GLAYYD
10 Yavin Training :	MUFTAK	OTTEGA
11 Tie Attack :	RASKAR	RISHII
12 Death Star Surface :	JHOFF	IZRINA
13 Surface Cannon :	ITHOR	KARRDE
14 Power Relays :	UMWAK	VONZEL
15 Death Star Trench :	ORLOK	OSSUS
Ecran de Fin :	NKLLON	MALANI

YUMAMI MYSTERY MANSION

• SALLE AUX CHANDELIERS :

Pour faire apparaître la porte cachée de la fameuse salle aux chandeliers, il faut auparavant éteindre les 2 chandeliers qui sont dans le coin Bas-Droite (par rapport au mur du haut, là où la lune se reflète, encore plus précisément ceux qui encadrent la bougie éteinte). Allumez la bougie qui est éteinte avec les allumettes et hop, le deuxième passage secret s'ouvre devant vous. La solution résidait en fait dans le livre, où l'on vous montrait la salle ainsi que la cible de fléchettes : eh oui les fléchettes sont disposées de telle façon qu'elles indiquent l'ordre pour allumer les bougies

GAME GEAR

ALESTE

• SOUND TEST :

Pendant l'intro, au moment où l'on voit la tête de la fille en gros plan, appuyez sur 1 + 2, et sans relâcher, appuyez sur Start et vous aurez un Sound Test.

CRYSTAL LEGEND

• SOUND TEST :

Avant d'allumer votre console, appuyez simultanément sur les boutons 1 + 2 + START. Allumez ensuite votre Game Gear, attendez que l'écran de présentation apparaisse, puis appuyez sur HAUT et START en même temps afin d'accéder au Sound Test.

MORTAL KOMBAT II

• LES KOMBATTANTS KACHÉS :

SMOKE : pour le combattre, il faut faire BAS + START dès que Dan Forden apparaît en bas de l'écran, à droite. Ce dernier se montre lorsque vous donnez de nombreux uppercuts successifs à votre adversaire. Si vous jouez à deux, c'est le premier des deux qui fera cette manip' qui aura la chance de combattre contre ce guerrier venu de nulle part.

JADE : pour la combattre, il faut que vous battiez l'adversaire qui se situe juste avant le "?" sur le "Battle Plan", en utilisant uniquement le bouton de pied pendant un round entier.

SLIDER

• LES 50 PREMIERS CODES :

1	AAJJ	11	JCJE	21	JANG	31	JCNI	41	JEJG
2	AJAJ	12	ALAL	22	AJEN	32	ALEP	42	ANAN
3	JJJL	13	JLJN	23	JJNP	33	JLNB	43	JNJP
4	AACC	14	ACCE	24	AAGG	34	ACGI	44	AECG
5	JALE	15	JCLG	25	JAPI	35	JCPK	45	JELI
6	AJCL	16	ALCN	26	AJGP	36	ALGB	46	ANCP
7	JJLN	17	JJLP	27	JJPB	37	JLPD	47	JNLB
8	CAAC	18	CCAE	28	CAEG	38	CCEI	48	CEAG
9	LAJE	19	LCJG	29	LANI	39	LCNK	49	LEJI
10	ACAC	20	AAEE	30	ACEG	40	AEAE	50	AGAG

SONIC CHAOS

• ZONE SELECT :

À l'écran titre, faire HAUT - HAUT - BAS - BAS - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - 2 - 1 - START.

• SOUND TEST :

Pour l'obtenir, au titre de présentation, faire : BAS - BAS - HAUT - HAUT - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE 1 - 2 - START

WONDERBOY 3

• CODES :

Homme lézard :	2CKF 7HL 8GOP H2L
Homme souris :	6CVF PKL 8UDF A70
Homme piranha :	CL5M 554 B3BA 731
Homme lion :	KXGW PT4 FE6J A6C
Homme faucon :	9JC7 YHT XN5E HVL
Homme :	MODE FOR 0000 000

MASTER SYSTEM

BASKET BALL NIGHTMARE

• DIFFICULTÉ :

À l'apparition du titre, appuyez sur START, puis sur B + START simultanément pour pouvoir choisir le niveau de difficulté.

CHASE H.Q

• TECHNIQUE DE CONDUITE :

À l'exception de la toute première étape où vous pourchassez un bolide rouge biplace, utilisez le Turbo au début de chaque étape afin d'atteindre rapidement la vitesse maximum. Cette tactique n'est pas payante dans la séquence avec le bolide rouge à cause du virage très serré (à droite) placé au début du parcours. Au niveau des séparations de voies (en fourche), évitez les collisions avec les autres voitures. Cela vous épargnera le risque de prendre, malgré vous, la mauvaise voie.

MOONWALKER

• VIES INFINIES :

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur A + B + SELECT en même temps à l'écran titre.

THE NINJA

• EMPLACEMENT DES PARCHEMINS SECRETS :

– 1er tableau : tuez le quatrième homme de pierre.
– 4ème tableau : tirez dix fois dans le lion de pierre de gauche.
– 6ème tableau : allez sur la première rive de gauche et touchez l'arbre du haut.
– 8ème tableau : dans le deuxième jardin de droite, touchez le dernier arbre du haut et il apparaîtra.
– 9ème tableau : il suffit de toucher le coin à droite en haut (attention, ne pas tuer le chef avant de l'avoir pris).
– 10ème tableau: mettez-vous a droite de la 3 ème lanterne de pierre, tirez 3 fois, passez par la gauche puis par la droite, tuez Giokuvo et reposez-vous car c'est fini.

RAMPAGE

• CONTINUE :

Quand Game Over apparaît en haut de l'écran, appuyez en même temps sur les deux boutons en même temps ou bouton 2 + diagonale BAS/DROITE, ou diagonale BAS/GAUCHE. Vous aurez alors trois vies supplémentaires. Ceci marche tout le temps, sauf dans la dernière cité.

SPY VS SPY

• FACILE :

Pour ne pas vous fatiguer et courir, quand vous jouez seul, laissez l'ordinateur chercher tous les objets et suivez-le. Ainsi, quand il aura trouvé tous les objets, attaquez-le et il ne vous restera qu'à trouver la sortie pour vous envoler vers les tableaux suivants.

SUPER MONACO GP 2

• CODES DE NIVEAUX :

2 : YBCB GUBP	7 : IDF5 YOEQ	12 : RNOV SYRA
3 : KDYX KHVZ	8 : BXJY WQLZ	13 : IATH WAEO
4 : XBBK ZFVZ	9 : WPHW OXZR	14 : NCZC SFGU
5 : VNEL QUSC	10 : FYZD TOAV	15 : NJRJ SFGK
6 : ERUP IRCX	11 : CFVZ MHNF	16 : HEMJ FKKA

OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• SP… SOLUCE • SPIROU • SOLUCE • SPIROU • SOLUCE •

SPIROU

MEGADRIVE

NEW YORK

Dans ce niveau, vous pourrez accéder aux toits des immeubles dont les portes sont ouvertes. Sur ces toits, vous pourrez récupérer des chapeaux et autres petites babioles bien utiles pour le Jeu. Vous devez faire gaffe aux chiens, aux zoziaux sur les fils électriques ainsi qu'à la surtension de ces derniers. Les pots de fleurs sont eux aussi très dangereux. Ce niveau n'offre pas de trop grosses difficultés et, avec un peu de réflexes et de jugeote, vous arriverez sans trop de mal à la fin du stage.

LA BOUTIQUE DE JOUETS, PART 1

Poussez les cubes du même style jusqu'au clou qui se trouve un peu plus loin sur la droite ou sur la gauche pour pouvoir poursuivre votre aventure.

Ce clown est très gentil, il lâche des ballons qui vous emmènent vers des chapeaux et vous permettent de poursuivre votre chemin.

Sautez sur cet ennemi pour pouvoir sauter plus haut et atteindre la plate-forme qui se trouve juste sur la droite.

Sautez sur ces avions pour vous rapprocher de la sortie du stage.

LA BOUTIQUE DE JOUETS, PART 2

Avant de passer devant cette boule de bowling, il faut savoir que celle-ci va vous poursuivre et que si vous restez coincé contre un cube trop longtemps, c'est une vie qui s'envole très loin de vous.

Pour passer ces cubes troués, il faut que vous vous glissiez à l'intérieur. Pour ce faire, courez et appuyez sur le bas, faites attention au moment de filer dans ces genres de cubes car, si vous commencez votre glissade trop tard, vous vous cognerez contre le cube et serez écrasé comme un cafard par la boule de bowling.

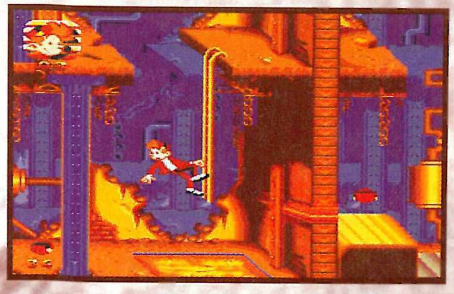
Ici, il vous faudra faire preuve de patience et de réflexes pour pouvoir sauter de tête de fou en tête de fou et ainsi pouvoir continuer vers la fin du jeu.

Dans ce passage, il faut que vous sautiez de ballon en ballon pour continuer votre progression vers la fin de ce stage.

LE MÉTRO

Dans ce stage, il faudra que vous avanciez tout le temps en évitant les panneaux qui vous arriveront dans la tronche et les attaques de Cyanure. Juste une remarque : vous avez récupéré l'arme avec laquelle Cyanure vous a miniaturisé.

LA FABRIQUE



Dans ce stage, tout fleure pour vous le danger. Le seul moyen de ne pas trop perdre de vie est d'avancer lentement en faisant attention à tout, aussi bien dans le décor que sur le sol. Sur les tapis roulants, il suffit de rester couché lorsque vous arrivez près des sortes de conduits.

LES GRATTE-CIEL

Récupérez le grappin que retient ce robot en lui tirant dessus. Pour le prendre, il suffit de se baisser près de lui et, pour l'utiliser, de s'approcher du filin. Une dernière suggestion : lâchez le grappin, en sautant, dès que vous êtes assez près du gratte-ciel suivant car, sinon, vous tomberez avec votre moyen de transport peu commun.

Les aventures de Spirou & Fantasio

Dans ce jeu, nous allons partir à la poursuite de Cyanure qui, comme d'habitude, cherche à conquérir le monde et remplacer tous les humains par des machines. Heureusement, vous êtes là pour la contrer dans ses agissements. Et je vous peux jurer que ce ne sera pas une partie de plaisir. Bien des péripéties attendent notre cher ami Spirou avant qu'il ne mette définitivement Cyanure hors jeu. Bien sûr, vous serez là pour l'aider dans sa formidable lutte. Allez, en route mes p'tits pères !!!!

M.K.

Sautez sur ces sortes de cerfs-volants pour progresser vers la fin du niveau.

Sautez sur le cerf-volant du bout et laissez-vous tomber verticalement en-dessous de lui, vous tomberez sur une autre de ces daubes qui explosera si vous restez trop longtemps. Il vous faudra recommencer cette technique plus tard pour poursuivre votre quête.

Sautez vers la droite et le plus loin possible dès que vous aurez sauté sur ce cerf-volant. Vous vous accrochez à une échelle qui, heureusement, se trouvait là.

Voici votre première confrontation avec Cyanure. Pour la battre, il suffit de tirer dans les boules à pointes qui tournent autour de son vaisseau tout en évitant ses tirs. Ensuite, vous devrez détruire le vaisseau proprement dit tout en évitant également ses tirs et les boules qu'elle vous balance à la gueule.

LA POURSUITE

Password : Champignac, Spip, Cyanure et Spirou

Dans ce stage, il faut que vous détruisiez les robots qui s'approchent trop de vous tout en essayant de récupérer le plus de fuel possible. Le fuel se trouve dans les vaisseau rond comme sur la photo. Plus loin, vous passerez dans des montagnes et des grottes, là il ne faudra pas toucher les parois car ce serait le crash assuré.

LA MONTAGNE

Dans ce stage, vous devrez prendre votre temps pour avancer sans trop perdre de vie.

Lorsque vous arriverez devant ce pan de montagne, il faut que vous descendiez chercher l'arme que vous donnera la sorte de chien-aspirateur-violet-qui-pète, pour pouvoir détruire les rochers qui vous bloquent.

Pour ouvrir ce passage, il faut que vous poussiez la pierre qui se trouve sur la gauche.

LES CATACOMBES

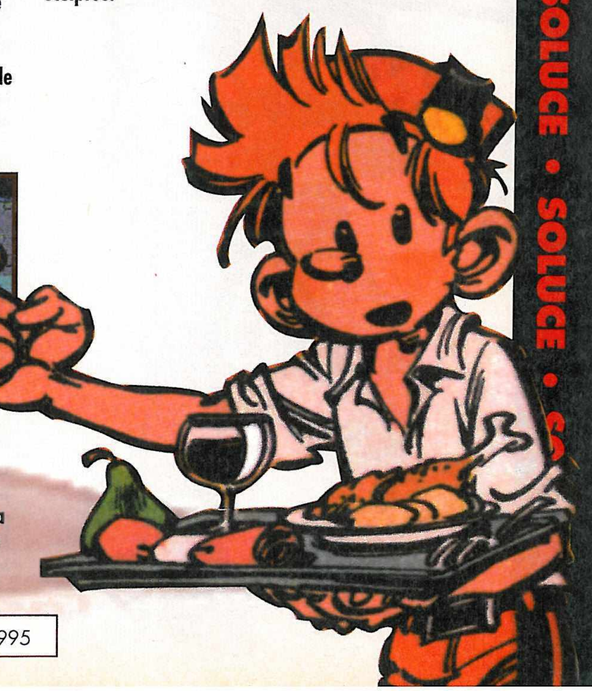
Ramassez la pierre qui scintille sur le sol devant la grille et placez-la sur le visage de pierre sur la gauche.

Ramassez cette pierre sur le sol en faisant attention de ne pas vous faire cramer les poils du nez par le visage sur le mur. Allez placer cette pierre sur le visage de l'étage du dessous, que vous atteindrez en passant par les deux premières portes.

Lorsque vous arriverez devant cette dalle, appuyez dessus, courez vers la droite et glissez pour passer en-dessous du pan de mur qui se mettra à tourner à ce moment-là. Ramassez la pierre et faites la même chose pour ressortir.

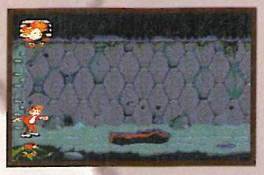
Allez chercher cette pierre qui se trouve à l'étage en-dessous de la tête sculptée.

La deuxième pierre se trouve tout en haut de ces sortes de marches, tout en haut à gauche pour être exact. Une fois que vous l'avez placée, attrapez la chaîne qui se trouve en haut à gauche de la tête sculptée.



Utilisez cette dalle, comme toutes les autres, pour aller récupérer la pierre située derrière le mur.

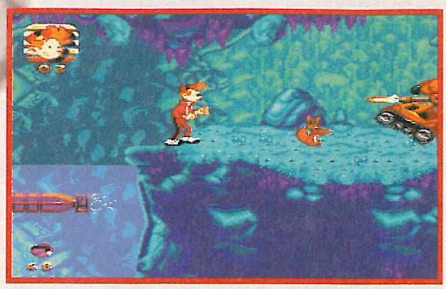
En vous aidant des rondins, allez chercher la pierre qui se trouve plus en haut à gauche.



Ici, vous devez vous prendre pour un Indiana Jones en herbe car vous devrez courir le plus vite possible tout en évitant les obstacles qui se trouvent sur votre chemin pour ne pas vous faire rattraper par le mur.

LA GROTTE

Dans cette grotte inondée, il faut que vous nagiez pour ne pas vous noyer car ce c... de Spirou ne sait pas faire la planche.

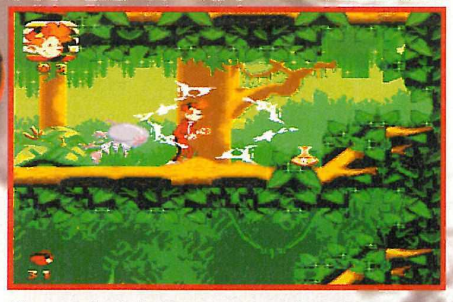


Tirez sur ce robot pour récupérer une bombe que vous placerez sur la plate-forme en bois située tout à fait à gauche. Utilisez les sous-marins qui vous tirent dessus pour détruire la porte d'acier qui vous bloque le passage.

LE MARÉCAGE

Placez-vous sur la sorte de tortue, pas la première, mais la seconde. Dès que la première s'est fait bouffer, sautez sur sa carapace vide. Ce niveau ne représente pas trop de difficultés car il est du même type que celui de New-York.

LA JUNGLE



Allez prendre la fiole que notre ami la violace vous donnera et placez-la sur la plante que vous désigne Spip. Tirez sur la fiole pour l'activer. Une fois que la plante a grandi, sautez sur la droite.

Descendez par le tronc d'arbre, allez sur la gauche pour récupérer la fiole et allez la déposer au pied de la plante que désigne Spip et allez sur la droite. Descendez et continuez sur la droite, vous arriverez à la fin.

LA BASE SECRÈTE

Prenez le troisième ascenseur en partant de la gauche dans cette salle.

Détruisez ces immondes résidus en leur tirant dans les yeux. Lorsqu'ils vous tirent dessus, évitez leurs tirs et recommencez jusqu'à ce qu'ils ne bougent plus.

Tirez sur cette boule verte, mais faites attention car elle riposte à chaque tir que vous lui envoyez. Une fois que vous l'aurez détruite, sortez au plus vite car un compte à rebours vient de se déclencher et vous n'avez que 20 secondes pour sortir de la base.

Empruntez cet ascenseur, qui n'était pas ouvert auparavant, pour quitter ce lieu de perdition.

LE COMBAT

Ici, vous devrez combattre Cyanure pour la dernière fois, et sans doute la plus difficile. Faites attention au plafond car des robots en tomberont. Détruisez-les le plus rapidement possible, sans quoi ils vous feront perdre beaucoup de vie. Si vous voyez Cyanure se dédoubler, sautez sans poser de questions car elle vous foncera dessus. Sinon, elle se téléporte d'un bout à l'autre de la salle, à vous de trouvez le timing pour la toucher.

LA FIN

Voilà, le jeu est fini, vous venez de sauver le monde de la menace de Cyanure, cette androïde folle qui cherchait à remplacer tous les hommes par des robots.Votre folle aventure est enfin finie et vous allez pouvoir prendre enfin un repos bien mérité.

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne officielle MEGA force

en téléphonant au n°1 des astuces

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,23 francs la minute

Weapon lord

MEGADRIVE FRANÇAISE

Prenez une pincée de Street Fighter II, un zeste de Mortal Kombat, ajoutez-y encore plus de sang, de hargne, de rage, de piquant et de gore. Dotez les ennemis de glaives, de lances, de pics et vous obtiendrez le nouveau jeu made in Ocean.

Depuis la nuit

PAR FRANÇIS

des temps, l'homme s'est toujours battu avec rage... Avec ses mains, ses pieds, sa tête et même ses dents dans un premier temps. Il s'est ensuite rapidement équipé, d'abord pour chasser plus efficacement mais aussi pour préserver son territoire et protéger les siens. Un silex fixé au bout d'un bâton pouvait devenir simple flèche, lance, ou encore une puissante hache. Au fil des temps, de nouvelles armes furent inventées et c'est au début de l'âge de fer que votre aventure commence. Vous vivez dans un monde mystique où la réalité côtoie la magie et où la barbarie vous guette à la croisée de chaque sentier. Des armes meurtrières sont forgées aux quatre coins du monde et l'issue de chaque duel est toujours dramatique. Il n'est pas rare d'assister à des décapitations ou, moins grave mais bien plus douloureux, à des amputations, qui réduiront davantage encore l'espérance de vie du guerrier. Le combat devient rapidement un "Art" que seul un petit groupe de guerriers maîtrise. Vous faites partie de cette élite ! Ce monde mystique est actuellement contrôlé par le sanguinaire seigneur démon Zarak, un être mi-démon, mi-araignée qui n'a jamais perdu un duel, en tout cas jusqu'à cet instant... Plusieurs maîtres dans l'Art du combat (vous en êtes), s'apprêtent à s'affronter dans un tournoi dont le vainqueur aura la possibilité de défier Zarak et peut-être de prendre sa place. Ces guerriers connaissent de nombreux coups très dangereux dont voici les plus spectaculaires... ■

Quelle parade ! En reculant, vous pouvez réussir à bloquer les coups de l'adversaire. Le bruit du métal qui s'entrechoque est vraiment bien fait.

Trancher la tête de son adversaire est possible, ainsi que bien d'autres choses. Les fatalités se font une fois que l'ennemi n'a plus de barre d'énergie. Korr avec son coup de Tarok et Jen-Taï avec son épée magique viennent de décapiter leur adversaire !

Divada vient de porter cinq coups de suite à l'adversaire. Vous pouvez ainsi faire des enchaînements et tétaniser votre adversaire.

Weapon lord

LA MODE EST AU MODE !

LE MODE HISTOIRE

Choisissez bien votre personnage car ensuite vous ne pourrez plus en changer. Vous allez faire cinq premiers combats et obtenir, si vous gagnez, un mot de passe à la fin de chacun d'eux. Ensuite, vous devrez affronter de nouveau ces combattants, les uns après les autres, avant de pouvoir arriver devant Zarak.

LE MODE ARCADE

Vous affrontez l'un après l'autre tous les personnages et pourrez après chaque combat, changer de guerrier.

LE MODE DUEL

Vous pouvez jouer à deux joueurs simultanément, et jusqu'à huit au total en alternance. Choisissez le mode Élimination directe ou par calcul du meilleur des 3, 5 ou 7 combats.

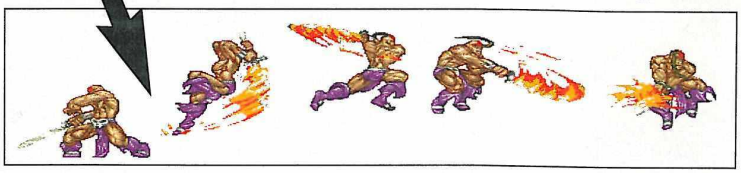
LES OPTIONS

Choisissez votre niveau de difficulté (aventurier, guerrier, barbare ou maître de guerre), le mode Victoire (en deux ou trois manches gagnantes) et la durée d'une manche (99 secondes ou temps illimité). Vous pouvez aussi choisir la fonction des touches, enlever ou non les musiques et entrer un password.

K O R R

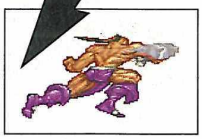
Korr est le futur chef de la tribu nomade de Tarok. Il y a quelques années de cela, son frère jumeau, Kang, a été capturé lors de l'attaque de leur village. Maintenant, Korr parcourt les plaines et les forêts à sa recherche. Il manie son épée comme une baguette de pain et sait également utiliser ses coudes ou ses pieds.

360°. MAINTENIR Y OU Z + AVANT, HAUT, HAUT/AVANT.
Plus impressionnante que dangereuse, cette technique n'atteint qu'une seule fois l'adversaire. Peu rapide à cause du nombre de mouvements, on risque un contre à tout moment et présenter son dos à l'ennemi n'est pas une très bonne idée.



POWER PUSH. AVANT, BAS/AVANT, BAS, BAS/ARRIERE, ARRIERE + Y OU Z.
Idéale pour éloigner l'adversaire au corps à corps, cette technique est double. Elle débute par un violent coup de tête qui assomme complètement l'adversaire. Ensuite, il ne reste plus qu'à le jeter au sol comme un paquet de linge sale.

ELBOW SMASH. AVANT, AVANT + B OU C.
Exécutée au plus à mi-distance de l'ennemi, cette technique permet de pénétrer rapidement dans sa garde et de lui flanquer un bon coup de coude dans le nez.

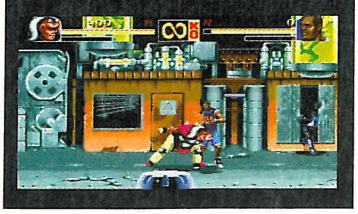


DOUBLE OVER. ARRIERE, BAS/ARRIERE, BAS, BAS/AVANT, AVANT + B OU C.
Voilà un coup d'épée bien vicieux ! Accroupi, vous faites une rotation pour donner plus de force à votre coup qui vient atteindre l'adversaire dans le bas-ventre.

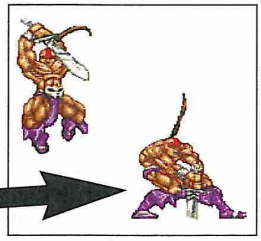
MATCH CONTRE

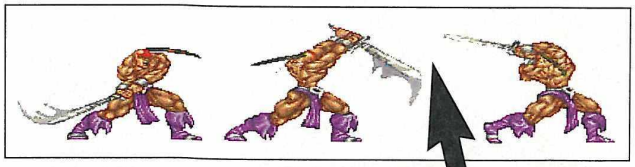
SHAQ-FU

Même si Shaq-Fu est largement plus beau et possède plus de combattants, je penche pour WeaponLord. Utiliser des armes et surtout pouvoir bloquer les coups est vraiment très excitant. De plus, il se démarque des autres jeux de combat, qui se ressemblent tous. Oui, sans hésitation, je préfère WeaponLord.

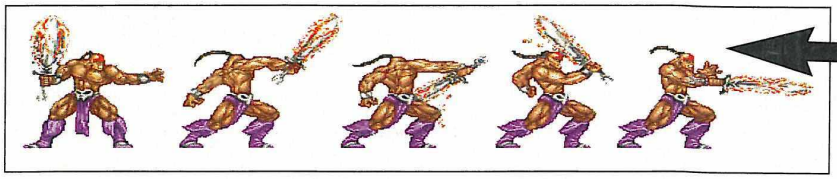


HEART STRIKE. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, HAUT, BAS.
Un coup puissant qui vient s'abattre sur l'ennemi comme la foudre. Même à mi-distance, vous parvenez à sauter et à planter votre lame dans le corps de l'adversaire.



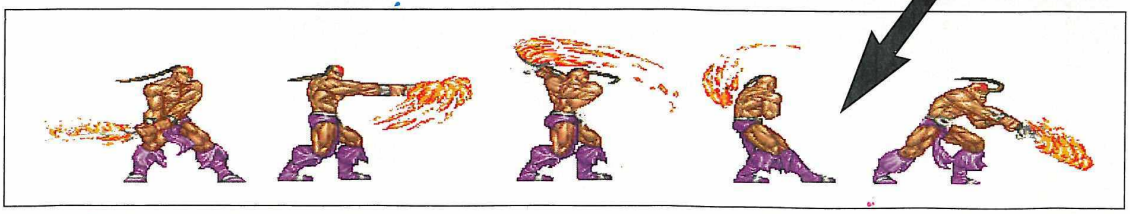


TAROK STRIKE. MAINTENIR B OU C + BAS/ARRIERE, BAS, BAS/AVANT, AVANT.
Un coup d'épée qui fend l'air et qui peut décaper !



Firestorm. Maintenir B ou C + Haut, Haut/Avant, Bas. C'est la botte secrète de Korr ! Cette technique, lorsqu'elle est réalisée près de l'adversaire, touche jusqu'à 4 fois ! De quoi provoquer une grave hémorragie...

DOUBLE FLAME. MAINTENIR Y OU Z + BAS, BAS/AVANT, AVANT, BAS.
Une première attaque vient chatouiller la tête de l'ennemi et une seconde suit juste après pour balayer ses jambes et l'envoyer au sol. Vous pouvez donc toucher deux fois de suite !



+

Combattre avec des armes est vraiment plaisant et changeant, d'autant qu'il est possible de bloquer les coups et de faire des enchaînements de la mort. Le bruit des lames qui s'entrechoquent vous donne en plus des frissons dans le dos !

−

Les graphismes de fond ne sont pas très beaux, trop pixélisés. C'est tout...

Z O R N

Voleur durant toute sa vie, Zorn est entré dans le tournoi uniquement par ambition. Mais très vite, il se prit d'une haine grandissante envers Zarak. La taille de sa hache en dit long sur lui...

DEMON AXE. MAINTENIR B OU C + ARRIERE 2 SEC, BAS/AVANT, AVANT.
Il recule mais prépare son coup en même temps. Un coup de hache qui ratisse large et blesse deux fois l'ennemi.

HELL GRINDER. ARRIERE 2 SEC, AVANT + Y OU Z.
Bloqué dans un coin par un adversaire, c'est une façon efficace de faire le ménage.

AXE LIFT. MAINTENIR B OU C + HAUT, HAUT/ARRIERE.
Lorsque Zorn plante sa hache dans le corps d'un ennemi, il peut ensuite l'envoyer violemment derrière lui.

SHIELD CRACK. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, BAS.
Son bouclier possède une belle dentition et ce n'est pas pour rien...

SCREAM SHIELD. MAINTENIR Y OU Z + AVANT, HAUT, AVANT.
Zorn se jette parfois en brandissant son bouclier et en en donnant un bon coup sur la tête de l'ennemi.

FLAMING UPPER AXE. MAINTENIR B OU C + BAS, BAS/AVANT, HAUT.
Voilà un coup qui peut vider un ennemi de son sang en quelques secondes. Sa hache est vraiment très tranchante.

CORPSE STRIKER. MAINTENIR Y OU Z + BAS 2 SEC, HAUT, HAUT/AVANT.
Baissé, Zorn peut sauter en l'air pour retomber sur son ennemi en lui flanquant un bon coup de hache sur les pieds. Il en a rendu cul-de-jatte plus d'un...

ANCIENT AXE. ARRIERE, BAS/ARRIERE, AVANT + Y OU Z.
Lorsqu'une hache se plante dans votre torse, il y a de quoi gueuler ! Voilà une technique pour atteindre les ennemis éloignés.

B A N E

Bane a été piégé par un sort de Zarak dans le passage maudit de la montagne enneigée. Le sort ne peut être brisé que si quelqu'un d'autre prend sa place. Déterminé à quitter ce lieu, Bane affronte tous ceux qui croisent son chemin.

IRON FIST. ARRIERE, BAS/ARRIERE, BAS, AVANT + Y OU Z.
On croit se prendre un coup de massue sur la tête et c'est un coup de poing dans le ventre qui arrive !

FANG GUTTER. AVANT, ARRIERE, BAS/ARRIERE, AVANT + B OU C.
Ce coup traverse littéralement l'ennemi de part en part et le fait crier de douleur.

THE MUTILATOR. MAINTENIR Y OU Z + AVANT, HAUT/AVANT, HAUT, BAS.
La projection en elle-même ne fait pas mal bien que Bane retombe sur son adversaire. C'est le coup de massue dans le ventre qui fait bobo.

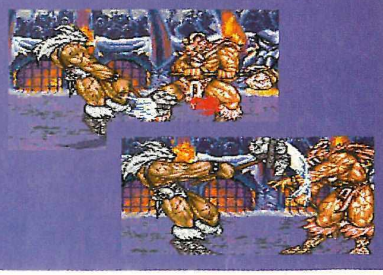
CURSE SLAM. MAINTENIR Y OU Z + ARRIERE, HAUT/ARRIERE, HAUT, HAUT/AVANT.
Ce coup n'est pas rapide, c'est son défaut, mais le résultat est probant !

HEAD ROCKER. AVANT, BAS, AVANT + Y OU Z.
Lorsque 300 kilos vous foncent dessus... Bane déplacerait des montagnes s'il le voulait.

CURSED KICK. MAINTENIR B OU C + BAS/AVANT, BAS/ARRIERE,
Avant. Ce coup de pied dans les dents met automatiquement l'adversaire au sol. Ça se comprend !

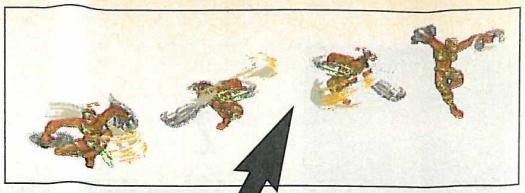
HAMMER BLAST. MAINTENIR B OU C + HAUT, ARRIERE, BAS.
Encore un coup de massue, qui balaye cette fois les jambes.

BERSERKER. MAINTENIR B OU C + ARRIERE, AVANT, HAUT/AVANT.
Tel un lanceur de marteau, Bane envoie trois fois de suite sa massue, qui inflige de graves blessures à l'adversaire.

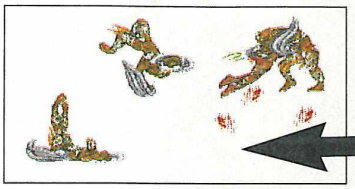


T A L A Z I A

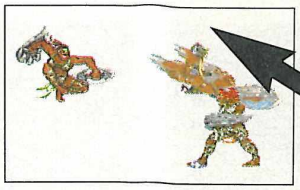
Née dans les arbres, Talazia possède toutes les qualités d'un oiseau. Elle est rapide et légère, ce qui lui permet les plus acrobatiques voltiges. Armée entre autres de griffes géantes, elle défigure ses adversaires d'un seul coup de patte.



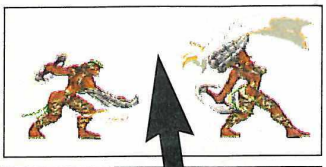
AIR FRENZY. MAINTENIR B OU C + HAUT, AVANT, HAUT/AVANT.
Lorsque Talazia se trouve proche d'une ennemi et qu'elle déclenche ce pouvoir, elle peut réussir à toucher trois fois !



PREY LAUNCH. BAS/ARRIERE, BAS, AVANT + Y OU Z.
Talazia s'envole et emmène l'ennemi avec elle en l'agrippant avec ses griffes. La chute est rude !



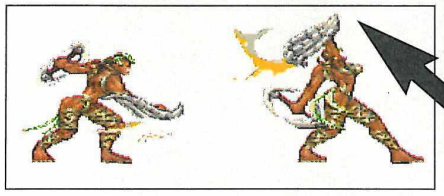
FALCON STRIKE. MAINTENIR B OU C + HAUT, HAUT/ARRIERE, ARRIERE.
Efficace à n'importe quelle distance de l'adversaire, cette attaque plongeante arrive soit au visage, soit dans les jambes de l'ennemi.



REVERSE CLAW. MAINTENIR Y OU Z + ARRIERE, BAS/ARRIERE, BAS, BAS/AVANT.
Manier les griffes géantes demande beaucoup d'énergie à cette combattante et l'attaque n'est pas très rapide mais le coup de griffe est spectaculaire !

TALON BLADE. ARRIERE, BAS, ARRIERE + Y OU Z.
Très pratique, cette attaque permet d'atteindre l'ennemi qui se trouve très loin, puis de s'en approcher pour enchaîner d'autres coups.

DOUBLE TALON STRIKE. MAINTENIR Y OU Z + AVANT, BAS, AVANT.
Une double attaque qui touche donc deux fois, si l'ennemi est proche uniquement.



PHŒNIX STRIKE. MAINTENIR B OU C + ARRIERE, BAS/ARRIERE, BAS, BAS/AVANT.
Un peu comme les griffes renversées, mais à une vitesse un peu plus rapide.

AIR TEAR. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, AVANT, HAUT/AVANT.
Elle s'envole là où personne ne peut aller la chercher puis fonce sur l'ennemi en piqué, les griffes en avant. Son cri aigü tétanise de peu l'adversaire !

D I V A D A

C'est une sorcière et tout le monde se demande ce qu'elle fait ici. Maligne et rapide, elle a tous les atouts pour remporter le tournoi.

HEEL KICK. AVANT, AVANT + B OU C.
Quoi de plus humiliant de se prendre un coup de pied !

HELL DEFLECT. MAINTENIR B OU C + ARRIERE, BAS, AVANT.
Non seulement elle peut donner un coup avec, mais en plus elle s'en sert comme protection.

SOUL DIPLACER. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, HAUT, HAUT/AVANT.
Divada se métamorphose en boule et réapparaît dans sa forme "humaine" juste au-dessus de l'ennemi. Là, elle peut l'attaquer librement.

SOUL DRILL. ARRIERE, BAS/ARRIERE, AVANT + Y OU Z.
Ça surprend toujours lorsqu'elle vous fonce dessus de la sorte et, ensuite, elle passe dans votre dos, alors attention !

POWER FLIP. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, HAUT/AVANT, BAS.
Sur cette attaque, on se demande d'où vient le coup ! L'important est de toucher l'ennemi et elle le fait très bien.

GROUND BLAST. MAINTENIR Y OU Z + HAUT/ARRIERE, ARRIERE, BAS.
À mi-distance de l'ennemi, Divada fait exploser une bombe sous ses pieds. Ensuite, elle peut enchaîner tranquillement d'autres coups.

PSYCHO BLADES. MAINTENIR B OU C + HAUT, HAUT/AVANT, ARRIERE.
Une technique meurtrière qui touche quatre fois sans frais si l'on peut dire !

DEATH WHIRL. AVANT, BAS/ARRIERE, BAS + B OU C.
Divada se jette comme une sauvage dans les jambes de l'ennemi puis le retourne comme une crêpe. Voilà une attaque qui surprend à chaque coup.

ZARAK

Mi-démon, mi-araignée, Zarak est le seigneur de cette contrée ! Il a organisé ce tournoi et compte bien demeurer le maître tout puissant.

POWER VAULT. ARRIERE, BAS/ARRIERE, AVANT + B OU C.
Aidé de son arme, son violent coup de pied perfore l'adversaire.

POWER SLICE. MAINTENIR B OU C + HAUT, HAUT/AVANT, ARRIERE.
Une technique qui fend le crâne de l'ennemi comme un œuf.

WARP SPIDER. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, HAUT/ARRIERE, ARRIERE.
C'est une arme diabolique. Zarak fait apparaître une araignée et l'envoie sur l'adversaire qui ne peut que subir et se laisser sucer le sang.

WIDOWS GRIP. MAINTENIR Y OU Z + ARRIERE 2 SEC, BAS/AVANT, AVANT.
Lorsque Zarak se sent enfermé, il fait sortir des pattes d'araignée de son dos, attrape l'adversaire et l'envoie au sol.

GUILLOTINE STRIKE. MAINTENIR Y OU Z + BAS 2 SEC, HAUT, HAUT/AVANT.
Cette technique est pire encore que le coup de hache sauté.

WEB RIP. MAINTENIR B OU C + ARRIERE 2 SEC, AVANT.
C'est une technique peu violente mais qui permet à Zarak de vous enlever encore un peu d'énergie.

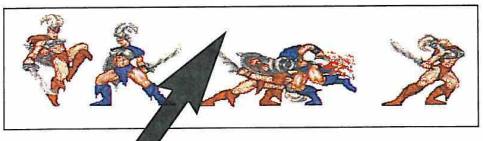
CHAOS. MAINTENIR Y OU Z + AVANT, HAUT, HAUT/AVANT.
Ce sont quatre coups tranchants qui vous arriveront dessus si vous êtes au corps à corps avec Zarak.

WEB COCOON. AVANT, BAS/AVANT, BAS, BAS/ARRIERE + B OU C.
Il vous crache une toile dans les jambes et tire dessus pour vous faire perdre l'équilibre. Répugnant !

INFERNO. AVANT, BAS/AVANT, BAS/ARRIERE, ARRIERE + Y OU Z.
Zarak plante son arme dans le sol, créant un mur de poussière.

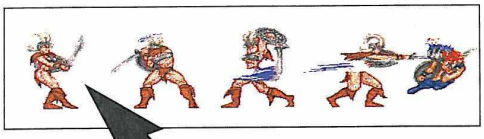
JEN-TAI

La beauté est dangereuse, c'est bien connu et en voici encore une fois la preuve ! Jen-Taï est le premier lieutenant des armées de Zarak, et la plus forte des guerrières du pays. Son bouclier ne lui sert pas uniquement à se défendre, souvenez-vous-en...



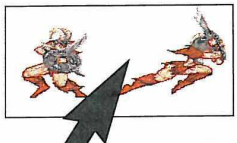
RAM TOSS (AU CORPS À CORPS). MAINTENIR B OU C + AVANT, HAUT/AVANT, HAUT.
Avec ses cornes, cette guerrière est très dangereuse. Elle vous empale facilement et vous catapulte derrière elle sans aucun mal.

SHIELD SPIKE. ARRIERE, AVANT + B OU C.
Elle fait semblant de reculer, mais c'est pour mieux vous attaquer. Son bouclier possède une pointe !

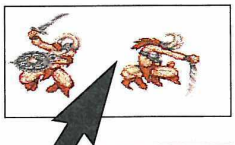


BACK BLADE STRIKE. MAINTENIR B OU C + AVANT, ARRIERE, BAS/ARRIERE, BAS.
Cette attaque peut vous infliger deux blessures si vous vous trouvez près d'elle lorsqu'elle l'exécute.

BACKHAND BLAST. MAINTENIR Y OU Z + ARRIERE, HAUT/ARRIERE, AVANT.
Méfiez-vous de la magie...

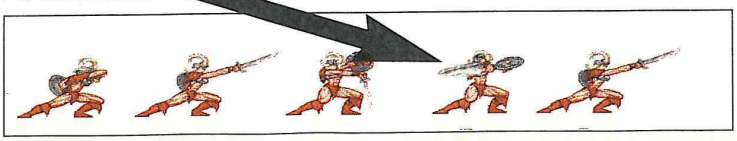


SHIELD SMASH. MAINTENIR Y OU Z + BAS, BAS/AVANT, AVANT.



DOWN STRIKE. MAINTENIR Y OU Z + HAUT, HAUT, BAS.

DEATH BLADE. MAINTENIR B OU C + BAS/AVANT, BAS, AVANT.
Voilà trois coups d'épée qui vous arrivent dessus à une vitesse folle et qui vous touchent même à mi-distance.



EN RÉSUMÉ

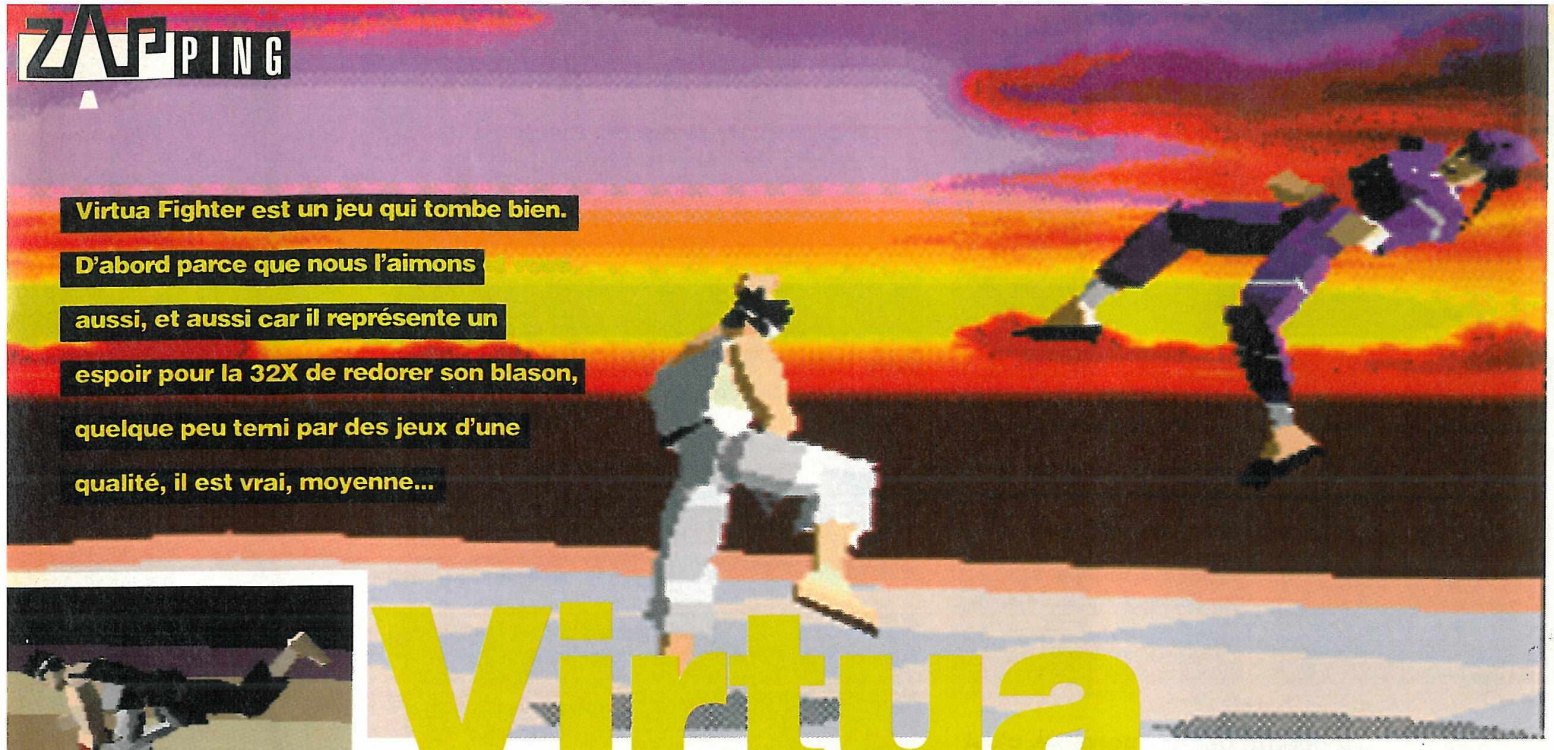
Dans la jungle des jeux de combat, il est bien difficile de choisir celui que l'on va acheter. Quelles que soient les caractéristiques du jeu, c'est le goût personnel qui aura le dernier mot. Weapon-Lord a pour cela une excellente saveur, en offrant un jeu différent puisqu'il s'agit de combats avec armes. Techniquement très bon en tous points, exceptés les décors qui souffrent d'un manque de finesse, je ne vois vraiment pas comment vous pourriez ne pas l'essayer et l'adopter. Ce jeu dégage de drôles de sensations, il est barbare et magique à la fois... Vécus seul contre l'ordinateur, qui est loin d'être une mauviette, ou à plusieurs, les duels seront toujours excellents. Un très bon jeu de baston.

Weapon lord

SON : 16/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 17/20

88%

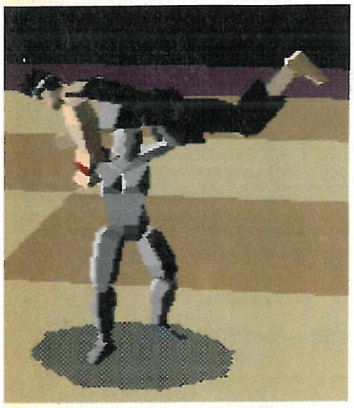
GENRE : BASTON • ÉDITEUR : OCEAN • TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 • NOMBRE DE PERSONNAGES : 7 • NBR. DE JOUEURS EN ALTERNÉ : 8 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : OUI • CONTINUES : OUI



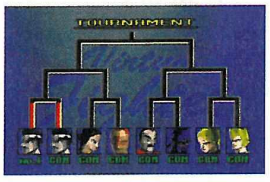
Virtua Fighter est un jeu qui tombe bien. D'abord parce que nous l'aimons aussi, et aussi car il représente un espoir pour la 32X de redorer son blason, quelque peu terni par des jeux d'une qualité, il est vrai, moyenne...

Virtua fighter

MD32X FRANÇAISE



Quoi ? Il est encore là, lui ? Ça fait 15 fois qu'on lui rétame la carcasse, et il ose encore ? Remarquez, un Virtua Fighter sans Dural, cela dénaturerait un peu le soft.



Grande nouveauté de Virtua Fighter sur 32X : le mode Tournament. Il permet de jouer à huit joueurs en alternance. Les joueurs peuvent tous prendre le même combattant s'ils le désirent, et changer les couleurs des vêtements pour les différencier. Pas cool, non ?

PAR LAURENT

Inutile

de faire les présentations. Vous y avez joué sur arcade, peut-être avez-vous la version Saturn, et nous vous en parlions encore le mois dernier avec Virtua Fighter Remix. VF est un jeu culte. Aussi ne m'attarderai-je pas en bla-bla historiques. Allons à la question essentielle : la performance technique est-elle à la hauteur de nos espoirs ?

De l'AM#2 tout craché...

Certes, le jeu ne brille pas par ses textures, car les polygones sont tout ce qu'il y a de plus simple. Mais, par contre, la 32X les gère vraiment très bien. Aucun reproche à faire au cours du jeu sur l'animation. Ça bouge bien et vite, et c'est un plaisir. De plus, la maniabilité est très bonne, ce qui fait que le plaisir de jeu est intégral. Les commandes réagissent parfaitement et on peut donc kicker à volonté, projeter ses adversaires à des années-lumière et leur écraser les vertèbres sans vergogne.

Vous pouvez voir que les polygones ne débordent pas de textures, mais que par contre le résultat graphique est tout-à-fait honorable.

Une fois votre adversaire au sol, vous pouvez lui faire une petite surprise : poing dans les côtes flottantes, lui sauter dessus à pieds joints...

Plus fourni que l'arcade !

Virtua Fighter 32X n'est pas une simple adaptation. C'est mieux que ça. On connaissait sur Saturn le mode Arcade, le Mode Versus, et le Ranking Mode. Sur 32X, on a toujours ces trois possibilités, mais avec en plus l'opportunité de faire un tournoi entre fighters. Sur Saturn, on pouvait par exemple changer la taille du ring avec l'aide d'un cheat-mode. Eh bien, sur 32X, cette magouille est directement incluse dans les options. Vous pouvez donc vous battre sur un ring minuscule, comme sur un autre ring gigantesque. C'est le petit truc rigolo qui permet de faire des combats éclairs sur un ring de 4 mètres. Autre option nouvelle : l'angle de caméra. Au lieu de l'angle normal imposé, on peut choisir parmi quatre autres vues. Malheureusement, il n'y a que la normale qui est vraiment efficace. Enfin, pour clore le chapitre gadget, on peut signaler la naissance de l'option Display, qui change la taille des persos pour les agrandir. Malheureusement, l'animation s'en ressent un peu.

Toutes ces nouveautés ne font que rehausser l'intérêt de ce jeu digne des meilleurs hits, ce qu'il deviendra sûrement, car il a tout pour réussir, et qui se doit d'être dans la ludothèque de tous les possesseurs de 32X. Ne pas l'avoir serait un crime. ■

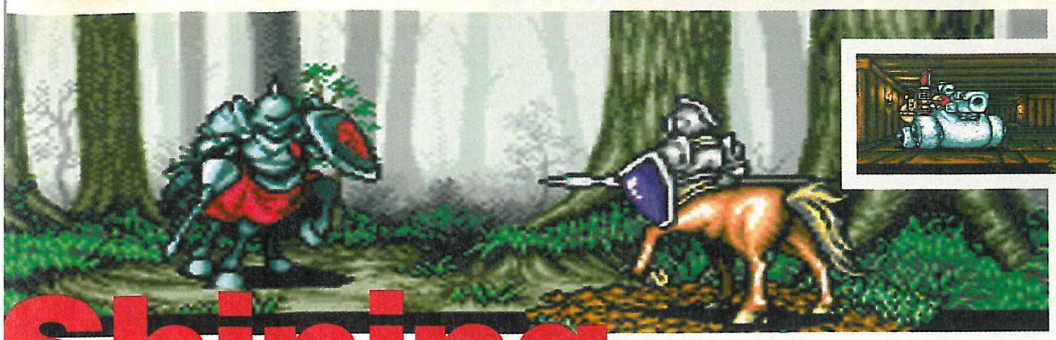
EN RÉSUMÉ

Maniabilité, fluidité, la 32X montre ici ce qu'elle peut réussir. En plus, le mode Tournament et les nouvelles options font découvrir un nouvel aspect de ce soft archi connu. Merci Sega d'avoir exploité les possibilités qu'offre la 32X. Bien d'autres éditeurs pourraient s'inspirer de votre exemple.

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *SEGA* • EXISTE SUR : *SATURN* • TAILLE DE LA CARTOUCHE : *32 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *4* • NOMBRE DE PERSOS : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 À 8 EN ALTERNANCE* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

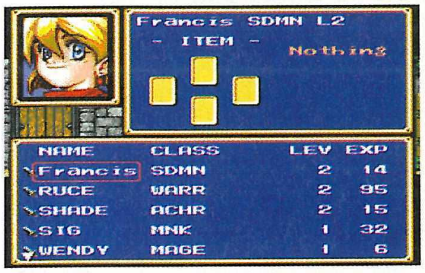
SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 18/20

94%



Shining force

MEGA-CD FRANÇAIS



PAR FRANCIS

Votre petit

groupe de guerriers réuni, vous voilà reparti pour combattre les forces du mal... Dans cette version CD de Shining Force, vous trouverez de toutes nouvelles aventures bien évidemment, des musiques de qualité CD et, cette fois, le visage des personnages qui vous parleront sera un peu animé. À part ça, rien de neuf, ça reste fidèle à ce que l'on connaît déjà des précédents épisodes ! Le jeu est quasiment uniquement porté sur la stratégie de combat, laissant de côté la recherche. C'est d'ailleurs plus un jeu de guerre qu'un jeu d'aventure et le scénario paraît bien simpliste. Mais bon, les grands stratèges que vous êtes s'éclateront aux combats, c'est certain... Pour du CD et pour l'époque, c'est tout de même dommage de ne pas voir de séquences animées, et tout simplement de ne rien découvrir de nouveau (il faudrait peut-être penser à innover !). Voilà donc un bon jeu, très facile d'utilisation mais qui, comme bien souvent sur Mega-CD, ne tire pas avantage du support.. ■

GENRE : AVENTURE • ÉDITEUR : SEGA

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 16/20

80%

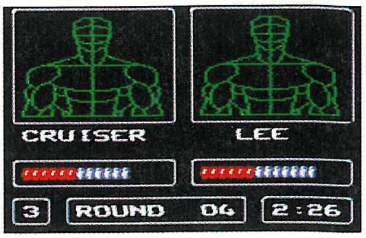
George Foreman for real

GAME GEAR

Mike Tyson

PAR LAURENT

est de retour ? George Foreman également ! Et à 46 ans, cela promet un retour laborieux. Un peu comme son jeu. Ne soyons pas injuste, c'est mieux que sur MD, mais bon... La digitalisation des boxeurs rend bien, et c'est plutôt agréable pour de la GG. Mais par contre, autour des boxeurs, c'est le néant. Pas de public, rien ! C'est tristounet... Et le son n'y change rien. Les bruitages ne sont même pas synchros avec les gestes. Alors peut-être est-ce le jeu qui va nous sidérer ? Ben... à vrai dire... Ce n'est pas exaltant non plus. Les combats sont un peu fouillis, et on ne sait pas trop si l'on a touché l'adversaire, ou inversement. Résultat : on tape, on tape, et attend de voir. Par contre, la maniabilité est correcte ; les coups partent assez bien et les boxeurs se déplacent plus aisément que sur MD. Ça évite de s'énerver. En bref, George Foreman sur Game Gear, c'est sympathoche mais pas fulgurant. On s'amusera un peu et, lassé par les combats de bourins où esquives et tactiques n'ont que peu de place et le nombre limité de modes de jeu, on reposera la cartouche. ■



GENRE : BOXE • ÉDITEUR : ACCLAIM

SON : 12/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 13/20

79%

Et hop ! Tails se camoufle sous un casque pour éviter les piqûres d'abeilles.

Meilleur ami de Sonic, Tails est devenu aussi populaire que lui et vole maintenant de ses propres ailes. Héros principal de ce jeu, Tails nous donnera-t-il autant de plaisir que le super hérisson Sonic ?

Tails adventures

GAME GEAR

PARFRANCIS

Sonic étant

en vacances, c'est Tails qui garde la base secrète... Il n'est seul que depuis trois jours à peine, et l'on remarque tout de suite que l'ordre n'est pas sa première qualité... Ses affaires traînent un peu partout, les bouquins ne sont pas rangés et la table est en bataille. Un bon coup d'aspirateur serait également le bienvenu... Sacré Tails !

Des options à la pelle

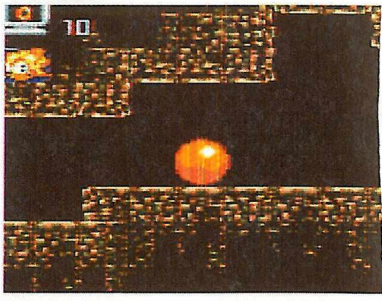
Un problème par-ci, un problème par-là, Tails est déjà en route ! S'il part à pied (jeu de plates-formes), il pourra emporter avec lui quatre armes ou gadgets parmi vingt-trois :
- Bombe à jeter ;
- Bombe à poser ;
- Bombe à faire rouler ;
- Casque pour se protéger ;
- Capsule de feu ;
- Position en boule (comme Sonic) ;
- Retour d'urgence à la base ;
- Marche accélérée...

Et si sa mission nécessite l'utilisation de la navette (jeu d'action), il devra choisir quatre armes parmi huit :
- Gros missile ;
- Tir droit devant ;
- Champ protecteur ;
- Missile à tête chercheuse ;
- Destruction de tous les ennemis en vue ;
- Largage de bombes sous la navette...

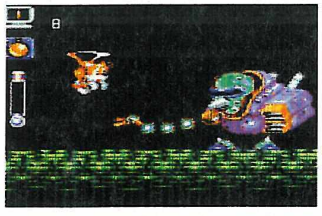
Comme vous le voyez, Tails ne partira pas les mains vides, et ce n'est pas tout ! De lui-même, il sera capable de regarder vers le bas ou le haut, de sauter, de s'agripper à des plates-formes, et surtout de faire l'hélicoptère avec sa queue, ce qui est son "coup spécial". Son temps de vol sera limité à quelques secondes, mais une fois les pieds à terre, il pourra immédiatement repartir dans les airs. Le champ d'intervention de Tails est donc très large et très intéressant ! Il lui arrivera fréquemment de faire exploser des murs, ou même le sol, pour se frayer des ouvertures, de pousser des objets et de s'infiltrer dans des passages très étroits. Tout cela sans aucun problème de maniabilité, malgré quelques petits ralentissements et un déplacement peu rapide, surtout avec navette. L'accompagnement musical étant extrêmement bien réalisé, avec de nombreuses musiques différentes et une multitude d'effets sonores, vous n'en serez que plus ravi. Enfin, l'île vous fera découvrir plusieurs types de décor d'une qualité convenable, sans plus, comme des cavernes ou des forêts par exemple. ■

EN RÉSUMÉ

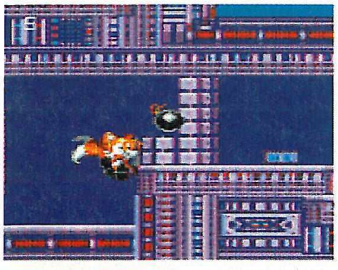
Tails s'en sort très très bien avec ce jeu d'action bourré d'options, qui ne lasse jamais le joueur. L'intérêt est sans cesse renouvelé par les différentes formes d'action et l'ambiance est impeccable. Un très bon jeu.



Tails peut se mettre en boule comme Sonic. Quel copieur !



Les Boss seront aussi au rendez-vous, mais avec son hélice, Tails peut les survoler et leur lâcher des bombes sur le coin du nez.



Selon les options choisies, Tails utilisera ses bombes de différentes façons.

Le bureau de Tails, franchement bordélique.

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : SEGA • TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 • NOMBRE DE NIVEAUX : 12 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 16/20

88%

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

BLEU THEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

M6M LA CHAINE MUSICALE

Le nouvel Observateur

FUN Radio

George Foreman for real

MEGADRIVE FRANÇAISE

PAR LAURENT

On veut bien

comprendre qu'il faut rentabiliser la technique de la capture vidéo, mais elle a ses limites. Sur Megadrive, ça peut coller, mais avec des persos un peu plus petits qu'ici. Car le résultat n'est vraiment pas beau. Mais pas du tout. Et je ne vous parle même pas de la foule en arrière-plan. J'en ai des frissons dans le dos. Alors, si le coup était rattrapé par la maniabilité, ça irait encore. Mais même pas : à des graphismes très médiocres, et à un son catastophique, s'ajoute une mauvaise maniabilité. Les coups se déclenchent mal, et la manette les enregistre, si bien que certains partent deux ou trois secondes après, sans que l'on puisse rien faire d'autre que de subir. C'est vraiment pénible et très lourd. Et je ne vous parle pas des incohérences durant le jeu. Par exemple, deux joueurs complètement face-à-face ne se touchent pas, et il faut se décaler un peu sur le côté pour y arriver. Quant aux poings... Euh... aux points, c'est délire. Mettez-vous en mode deux joueurs, et jouez avec le premier sans toucher au deuxième. Mettez-lui-en plein la tête pendant trois minutes. Résultat des arbitres : 10 points à 7 !!! Si, si, c'est arrivé ! Bref, ce n'est vraiment pas réjouissant. À réserver aux membres du fan club Foreman. ■

GENRE : SIMULATION • ÉDITEUR : ACCLA

SON : 10/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITE : 11/20
INTERET : 11/20

71%

the adventures of Batman & Robin

GAME GEAR

Robin kidnappé ?

PAR FRANCIS

Le Joker, je suis certain que c'est l'un de ses coups, pense Batman et il a raison ! Immédiatement, il se lance à la recherche de son ami dans les rues de Gotham City... Voilà un jeu super original, un jeu de plates-formes dans lequel on dirige un Batman qui peut utiliser cinq armes différentes, réaliser des sauts périlleux et traverser un niveau avant d'affronter le boss qui le clotûre... Vous l'avez compris, ce jeu n'a en fait rien d'original. Classique comme pas possible, l'intérêt n'y est pas très élevé même si le chemin de la sortie n'est parfois pas évident. En plus de ça, l'ambiance n'y est même pas, les musiques sont courantes et les effets sonores ressemblent à ça : bip, bip, pac, poc, boum ! Pour ne pas faire les difficiles, on dira simplement que les graphismes sont bons.Vous voyez que techniquement, il n'y a pas de quoi faire des bonds. L'animation n'est pas flatteuse non plus et des bugs sans gravité apparaissent de temps à autre. Bref, Batman sur Game Gear est loin d'être une toile de maître. ■

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SEG

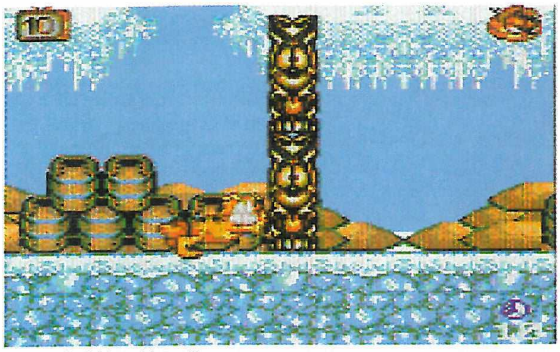
SON : 11/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITE : 14/20
INTERET : 13/20

78%

Garfield

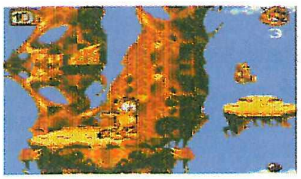
GAME GEAR

caught in the act

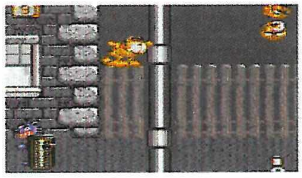


Ho hisse ! Garfield est si fort qu'il peut pousser ce totem...

Né en 1978 de la main de Jim Davis, Garfield, le plus gros, le plus paresseux et le plus cynique des chats, connaît un énorme succès à travers le monde pour ses BD (plus de 25 titres) et ses dessins animés. Aura-t-il le même talent en jeu vidéo ?



Le petit ours permet de sauvegarder sa position.

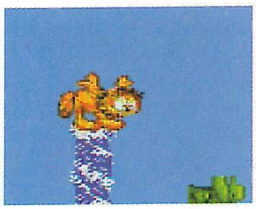


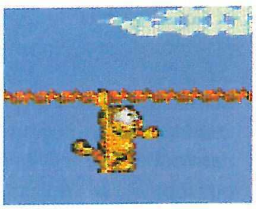
L'animation du chat est très complète et ses actions sont nombreuses.

EN RÉSUMÉ

Même si ce jeu de plates-formes est classique, il n'est pas pour autant dénué de tout intérêt. Le travail technique réalisé est tout à son honneur, ce qui donne un très bon jeu que vous ne trouverez cependant pas assez difficile. Dommage...

Garfield,





P A R F R A N C I S

avec ses gros doigts touffus, vient de réparer sa télé du mieux qu'il a pu. Le résultat n'est pas beau à voir, mais ça a l'air de tenir. Épuisé, il s'endort en ronronnant, l'esprit déjà focalisé sur un gigantesque hamburger... Alors qu'il allait plonger ses dents dans la viande, il est réveillé en sursaut puis happé par son téléviseur. Apparemment, tout n'était pas rebranché exactement comme il aurait fallu ! Une drôle d'aventure l'attend dans ce petit écran...

Dans classique, il y a aussi "CLASS"

C'est vrai, Garfield est un jeu de plates-formes tout à fait classique dans son déroulement, qui ne présente donc pas un intérêt révolutionnaire, même si le gros matou est bien dégourdi et qu'il offre une panoplie d'actions assez vaste. En revanche, le jeu est "classe" et par là, il faut comprendre plusieurs choses. D'abord, l'atmosphère. Bien que les musiques ne soient pas très excitantes, le jeu est agréable (les bruitages sont corrects) et cela tient principalement au second point, les qualités techniques proprement dites. Garfield est un jeu bien bâti et très soigné (à part les musiques dont on vient de parler). Les graphismes sont variés et le dépaysement est garanti puisque le joueur se retrouvera aussi bien dans la jungle, que dans un paysage enneigé ou encore sous une nuit noire inquiétante. Cela représente au total une huitaine de niveaux. Tout au long de ses aventures, Garfield devra ramasser des objets et les lancer contre ses ennemis pour se défendre. En plus de cela, il sera possible de trouver des options pour sauvegarder sa position, ou gagner une vie par exemple. En voilà des options intéressantes ! Le plus agréable, dans ce jeu, concerne l'animation du personnage, vraiment très complète, et surtout sa maniabilité qui nous rappelle carrément celle d'Earthworm Jim sur MD ! Le jeu est donc très bon, mais malheureusement pas assez difficile. ■

Garfield doit ramasser des objets pour les jeter contre ces ennemis.

Dans cette scène d'action, Garfield doit foncer vers la droite en évitant de se mouiller. Il a horreur de l'eau !

GENRE: *PLATES-FORMES* • **ÉDITEUR :** *SEGA* • **TAILLE CARTOUCHE :** *4 Mb* • **DIFFICULTÉ :** *MOYENNE* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *1* • **NOMBRE DE NIVEAUX :** *8* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1* • **PASSWORDS :** *OUI* • **CONTINUES :** *OUI*

SON : 14/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 15/20

81%

Cette tornade de blizzard congèle les ennemis à -30°.

Les 7 monstres imaginaires sont Armadon, Blizzard, Chaos, Diablo, Sauron, Talon et Vertigo.

Lorsque vous touchez plusieurs fois de suite, vos fidèles viennent prier à vos pieds. Plus vous remportez de combats et plus vos fidèles sont nombreux.

EN RÉSUMÉ

La maniabilité issue de l'arcade n'est pas du tout adaptée aux manettes de nos consoles et rend le jeu quasiment impraticable. Les qualités techniques générales sont de toutes façons assez faibles.

Primal rage

MEGADRIVE FRANÇAISE

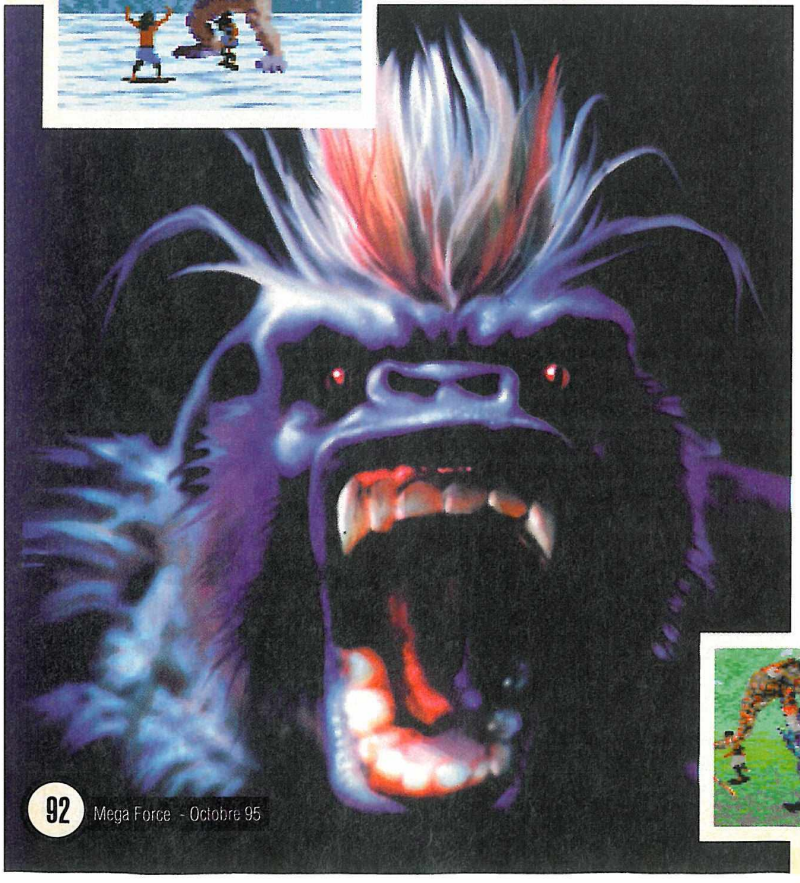
Du sang à flots, des cris de douleur, des combats impitoyables... La brutalité à l'état pur a désormais un nom : Primal Rage. Groaaar, groaaar !...

Après une victoire, vos fidèles vous honorent. En cas de défaite, ils pleurent à vos pieds. Vers la fin du jeu, vous pourrez tous les manger pour faire le plein d'énergie.

La Telle

PAR FRANCIS

d'aujould'hui a été dévastée pal un cataclysme. Moi-même, j'ai été touché. Sept dieux dinosaules, emplisonnés depuis la nuit des temps dans un état d'hibelnation, se sont léveillés (driiing). Ils ont la lage, la lage, la rage ! J'ai léussi à le dile... Les quelques hommes encole en vie, comme moi, avons choisi un dieu et l'honolons. Poulvu qu'il ne nous mange pas tout clus !



Y, X, B, A, Z, puis avant, avant, bas, arrière, haut !?

Ce qui est peut-être vrai pour l'arcade ne l'est pas forcément pour les consoles. Comment voulez-vous, avec deux mains, appuyer sur trois boutons en même temps et, tout en les laissant enfoncés, réaliser une manipulation avec les touches directionnelles du genre avant - bas - arrière ? Pas de bol, si en arcade les boutons sont fixés, une manette de console ne tient pas toute seule, et en effectuant ce type de manipulation, elle vous échappe tout simplement des mains. Conclusion, la maniabilité n'est pas du tout commode et handicape complètement le joueur ! De plus, pour un jeu de 24 Mb, ses qualités techniques sont assez faibles. Les décors, pour la plupart, font pitié à voir et les monstres digitalisés ne se détachent pas toujours très bien du fond, ce qui rend la visibilité des coups un peu confuse. L'animation des personnages est correcte mais ils ne possèdent pas beaucoup de coups, et la précision des collisions n'est pas fantastique. En fait, seuls deux éléments sont sympathiques : l'ambiance est très sauvage, avec des cris et des rugissements qui font froid dans le dos, et le jeu propose quelques originalités bien "fun", telles que d'avoir des fidèles et de pouvoir les manger, ou encore de pouvoir découvrir plein d'options cachées... ■

Belle prise au cou, qui devrait retirer au moins 1 litre de sang à l'adversaire.

Vous pouvez jouer avec ou sans le sang...

Le pet de la mort ! L'ultime humiliation !...

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *TIME WARNER INTERACTIVE* • TAILLE CARTOUCHE : *24 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *16* • NOMBRE DE MONSTRES : *7* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 12/20
INTÉRET : 14/20

75%

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

"NOUVEAU"!

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAYSTATION

"NOUVEAU"!

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY.

MEGA-CD

SATURN

"NOUVEAU"!

PRO CDX pour MEGA-CD
UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD et l'UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Ces deux interfaces s'enclenchent simplement dans le port cartouche de votre console et vous permettent de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY
PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR
PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

Chaque cartouche PRO ACTION REPLAY est livrée avec un guide contenant des centaines de codes, ainsi qu'avec une méthode de recherche de codes traduite en français. Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier)

À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATCON (Adaptateur Saturn) = 265,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 185,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé.
Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

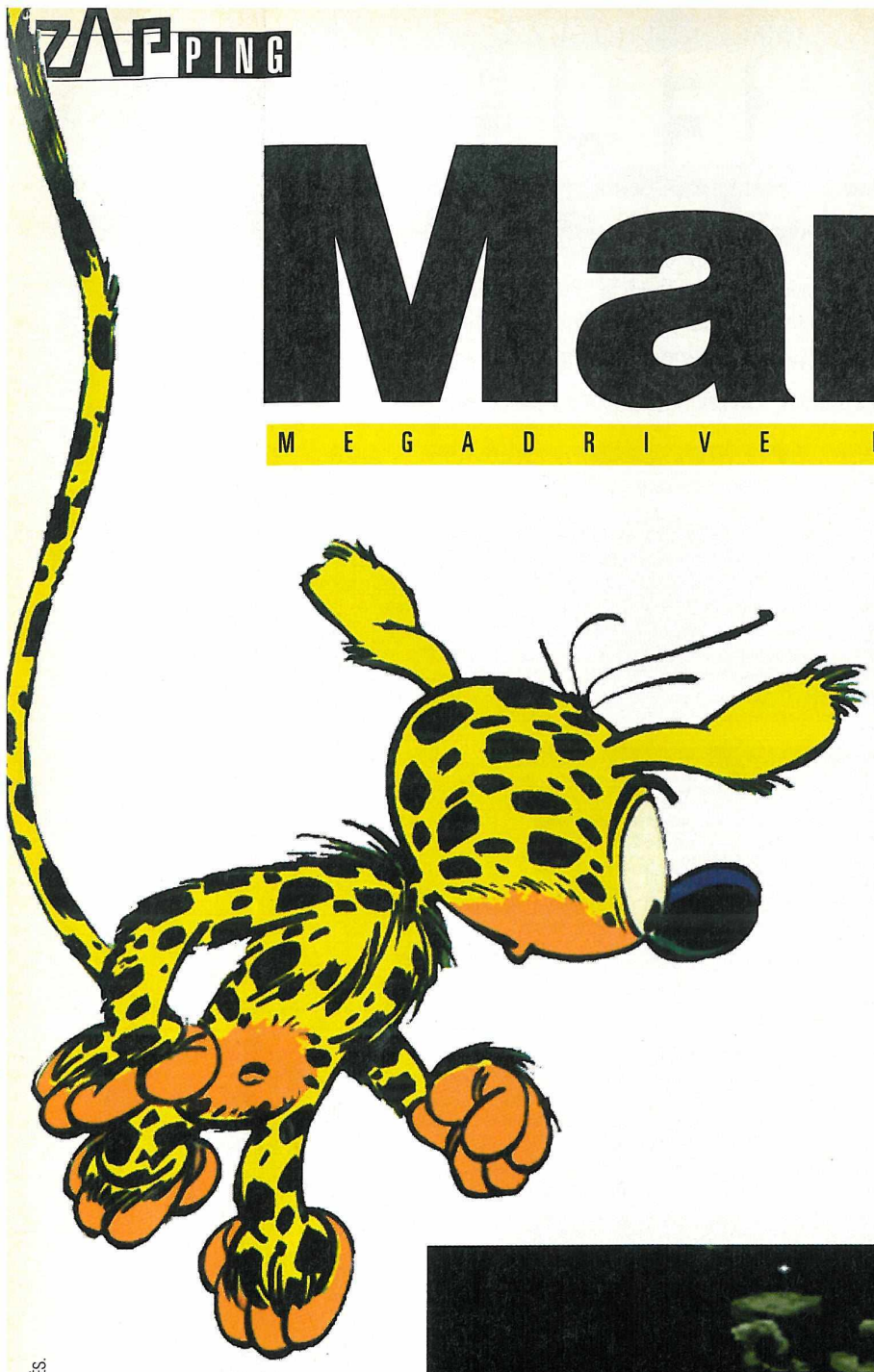
ADRESSE : .....

C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

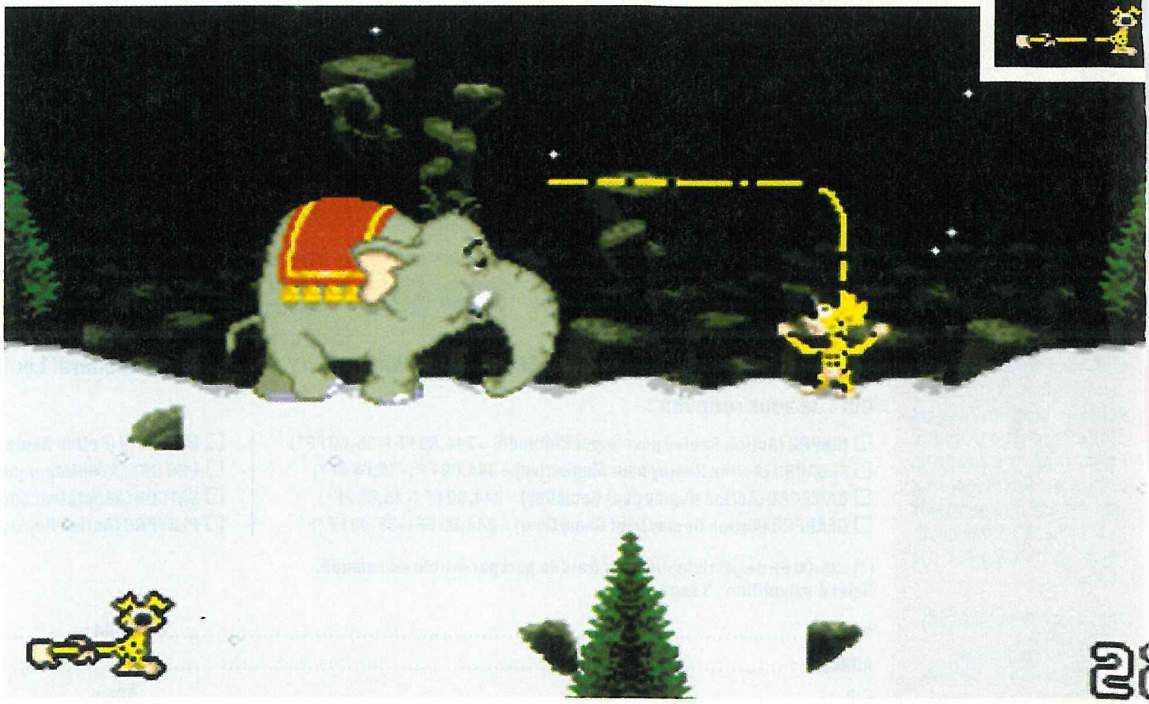
Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

Marsup

MEGADRIVE FRANÇAISE



Réfléchissez, il doit bien y avoir une solution ! Marsupilami et son pote l'éléphant ont besoin de votre fine intelligence pour retourner chez eux. S.V.P... Idiots s'abstenir !



© 1977 BY FRANQUIN ANS S.A. ÉDITIONS JEAN DUPUIS.–TOUS DROITS RÉSERVÉS.

ilami

Tu veux revenir, oui ! Le pauvre éléphant glisse facilement sur les pentes enneigées... Pour le faire changer de direction, donnez-lui un petit coup de queue.

Vous ne sautez pas assez haut, mais si vous montez sur le dos de l'éléphant, tout ira bien.

UNE HISTOIRE BIEN TRISTE...
Marsupilami et son copain l'éléphant jouaient dans la jungle lorsque tout à coup, ils furent capturés et emmenés en France pour devenir des animaux de cirque. Mais une nuit, Marsupilami réussit à voler les clés... et à ouvrir la cage.
Nos deux amis pouvaient enfin retourner chez eux, dans la jungle.

Un éboulement ! Impossible de passer pour l'éléphant, qui se fait presque assommer. Mais avec l'option "bouclier", vous pouvez protéger son petit crâne chauve ! Cette option peut aussi être utilisée pour permettre à l'éléphant de franchir un précipice, en marchant sur la plate-forme ainsi créée.

"Marsu, Marsu,

PAR FRANÇIS

viens cueillir des fruits avec moi..." ; "Si tu veux, éléphanteau...". "Marsu, je suis trop petit pour attraper celui-là, tu veux bien essayer, toi, avec ta queue ?" ; "C'est drôle, mais ça ne ressemble pas à un fruit ordinaire... Ça y est, je l'attrape..." Zou, flak, click-clack ! "Il fait tout noir, Marsu, mais qu'est-ce qui se passe ?" ; "Nous avons été capturés, éléphanteau !". Emmenés en France dans un cirque, nos deux amis vont réussir à s'échapper mais le chemin du retour sera long et semé d'embûches...

L'un est bête, l'autre intelligent

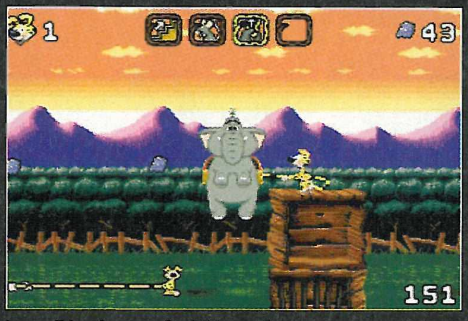
Vous jouez le rôle de la "grosse tête" (le Marsupilami) et vous devez escorter son pote l'éléphant jusqu'à la jungle. Ce dernier, très affligé par sa capture et l'esprit troublé, ne peut même plus réfléchir et avance comme un somnambule, changeant de direction au contact d'un obstacle ou sous le choc d'un coup. Et puis c'est un éléphanteau, un bébé, quoi ! À la différence des Lemmings, l'éléphant ne risque pas de mourir en tombant. C'est dommage d'ailleurs, cela aurait pu ajouter du piment, mais le jeu se veut non violent, ce qui n'est pas plus mal car, du coup, il gagne beaucoup en charme. Vous voilà renseigné sur le principe de base, mais comment Marsupilami va-t-il se débrouiller ? Son secret tient dans sa queue... Marsupilami pourra glaner parci, par-là, des options qu'il gardera jusqu'à la fin du niveau et qu'il activera au moment choisi pour transformer sa queue et réaliser une action précise telle que former un escalier, faire peur à l'éléphant pour qu'il coure, le soulever, le protéger contre des éboulements ou lui construire une plate-forme... On dénombre ainsi une dizaine d'actions proposées, toutes joliment animées. En plus de cela, Marsupilami devra récolter des fruits. En en laissant sur le chemin de l'éléphant, celui-ci s'arrêtera pour casser la graine, ce qui permettra à Marsupilami d'avoir le temps de préparer une autre action. Et après un bon rot, il reprendra sa marche normale... L'humour ne manquera pas, les mimiques des deux personnages sont très rigolotes, et sont complétées par des musiques et des effets sonores de très bon goût. Une ambiance des plus agréable donc, surtout que les graphismes sont extrêmement joyeux, colorés à merveille, et d'une finesse très appréciable.

Juste en haut de ces caisses, vous ramassez une option pour transformer votre queue en escalier. Ramassez quelques grappes de raisin également, et avant de former votre escalier pour permettre à l'éléphant de monter, déposez une grappe sur la caisse.

L'éléphant s'arrêtera pour manger, ce qui vous laissera le temps de former un autre escalier - les animaux, on les a toujours par la gourmandise ! Lorsque l'éléphant finit son repas, écoutez comment il rote...

Vous trouvez une autre option en haut du chapiteau. Elle viendra s'ajouter à celles que vous avez déjà, et vous pourrez à tout moment utiliser celle qu'il vous faudra.

L'éléphant avance sans cesse et change de direction s'il se cogne ou s'il est frappé. En gonflant votre queue de façon à prendre la forme d'une souris, vous l'effrayez. Il va partir en courant vers la droite, et fera trembler un poteau d'où tombera une option. En courant, l'éléphant peut aussi briser des obstacles.



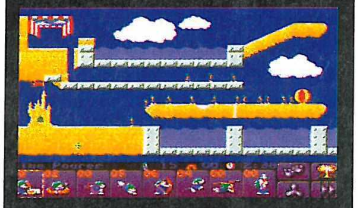
Lorsque l'obstacle est trop élevé, il faut carrément utiliser la queue du Marsupilami comme un treuil. Avant, il faudra immobiliser l'éléphant en lui donnant à manger. Le chiffre en bas à droite de l'écran indique le nombre de secondes qu'il vous reste pour terminer le niveau. Suivant le niveau de difficulté choisi, vous avez plus ou moins de temps.

Pour franchir l'anneau de feu, sautez sur l'éléphant : il crachera de l'eau et éteindra les flammes. Originalité du jeu, la nourriture que vous ramassez et qui vous sert à amadouer l'éléphant, change à chaque fois : un coup, c'est du raisin, un autre, des oranges ou encore des bananes.

MATCH CONTRE

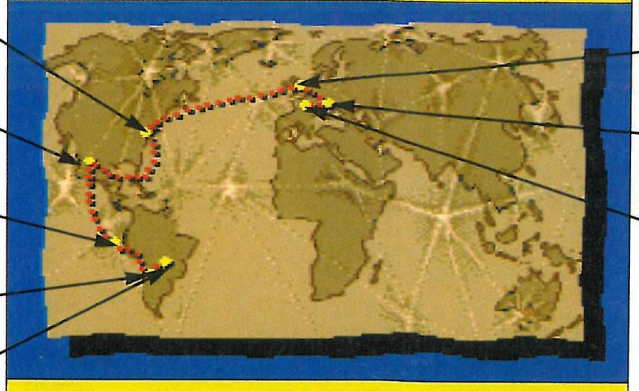
LES LEMMINGS 2

Au niveau du pur intérêt de jeu et de sa durée de vie, les Lemmings 2 sont gagnants avec une cinquantaine d'actions possibles et plus d'une centaine de niveaux. Dans ce jeu, on peut toujours rejouer à un niveau pour essayer de le passer d'une

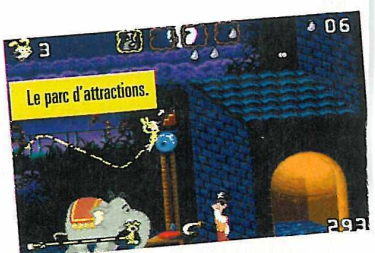


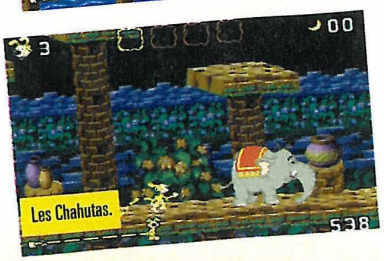
autre façon, ce qui n'est pas le cas pour Marsupilami : celui-ci ne peut réaliser qu'une dizaine d'actions, sur 24 niveaux seulement. Bien qu'il soit très beau, mignon et tout et tout, cela ne suffit pas pour lui faire remporter ce match.

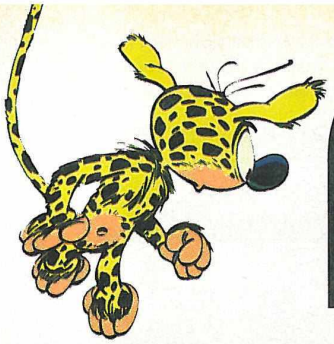
LES 8 ÉTAPES



Avant de pouvoir retourner dans leur jungle, Marsupilami et l'éléphant vont devoir traverser plusieurs pays (ou étapes). Composée de plusieurs niveaux, chaque étape se terminera par un Boss.







EN RÉSUMÉ

Marsupilami est un jeu d'action et de réflexion, drôle et techniquement bien réalisé, qui possède beaucoup de charme. Malgré un nombre de niveaux un peu faiblard, l'intérêt et la difficulté poussent le joueur à continuer.

+

Les graphismes, tout à fait dans le style de la bande dessinée originale, permettent aux amoureux de ne pas être dépaysés. Agrémenté d'une bonne dizaine d'actions possibles, Marsupilami est un jeu qui fleure la bonne humeur.

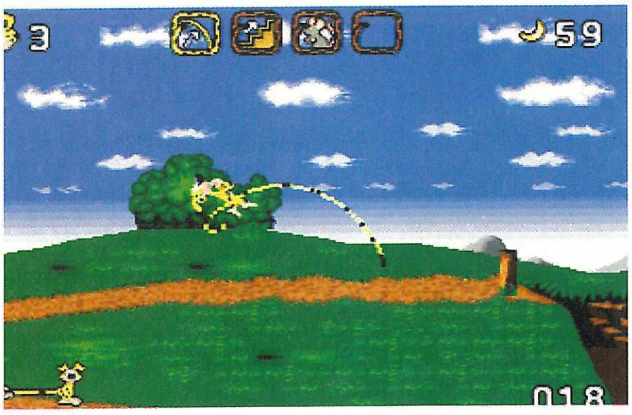
–

Il est juste un peu dommage que le nombre de niveaux soit trop limité et que l'on soit souvent obligé de les recommencer. Au bout d'un moment, ça lasse.

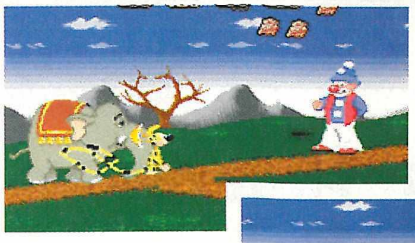
Ce clown va essayer de vous écraser en faisant une marche arrière. Frappez sa voiture pour la détruire petit à petit, et lorsqu'il recule, restez bien à gauche et sautez en l'air.

Ensuite, il vous reste un dernier combat contre ce petit singe qui manie, lui aussi, sa queue comme un fouet.

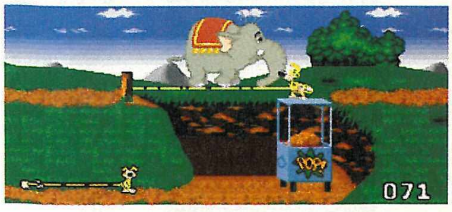
Un bon coup de marteau sur les tonneaux et votre éléphant pourra continuer sa route. Si vous ne savez pas quoi faire à un moment ou à un autre, attendez un peu et un oiseau passera au-dessus de vous en vous indiquant l'option à utiliser.



Il va falloir faire du saut à la perche mais là, vous êtes beaucoup trop loin du bord ! Marsupilami pourra ainsi réaliser une dizaine d'actions spécifiques.



Ce clown a l'air gentil, mais méfiez-vous, il lance des tartes à la crème.



Après avoir poussé la machine à pop-corns dans le trou, vous pouvez utiliser votre queue pour former une passerelle et permettre à l'éléphant de franchir le trou.

Un jeu bien équilibré

La balance entre la réflexion et la réalisation technique semble dans ce jeu bien établie, ce qui n'était pas le cas par exemple des Lemmings, dans lesquels l'intérêt intrinsèque était favorisé au détriment des graphismes, de l'animation et des sons. Ici, chaque niveau est chronométré, et même en mode facile, le joueur n'a nul loisir de rêvasser, il faut agir, et agir vite ! Le degré de réflexion n'est pas très élevé en lui-même, et pourtant le jeu est difficile. Il faut faire preuve d'une grande vivacité d'esprit durant toute la partie car, bien souvent, on est confronté à une embûche, une galère, un piège inconnu, qu'il faut très rapidement surmonter. De plus, le chemin à suivre ainsi que la forme du niveau sont totalement inconnus, du moins lorsque l'on découvre le niveau. Il faut alors recommencer et recommencer encore afin de l'apprendre par cœur, ce qui n'est pas désagréable. Agrémenté de graphismes ultra sympas, Marsupilami est une bonne détente et offre une excellente alternative aux jeux sanglants où la baston est reine, en donnant au joueur la possibilité de se triturer les méninges, ce qui est de plus en plus rare sur Megadrive.

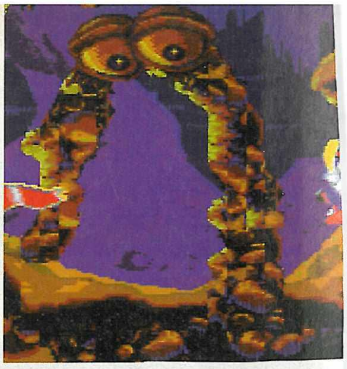
Marsupilami

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 16/20

85%

GENRE : RÉFLEXION • ÉDITEUR : SEGA • TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb • DIFFICULTÉ : DIFFICILE • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 24 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : OUI • CONTINUES : NON

Pour passer ici, il faut casser le truc qui bloque le tunnel. Lorsque vous êtes transformé, et que vous souhaitez retrouver votre forme d'origine, touchez le drapeau rouge.



100 ans, ça se fête, et en beauté. 100 ans, c'est l'âge des Jeux Olympiques modernes. Modernes, car cela faisait belle lurette qu'ils avaient été créés, pour être ensuite abandonnés et relancés en 1892 à Paris par le Baron de Coubertin, Pierre Frédy (vous savez, celui qui a dit "L'important, c'est de participer."). C'est donc à Atlanta que l'on fêtera ce centenaire, avec Izzy, la mascotte officielle.

Izzy's quest for the olympic rings

MEGADRIVE FRANÇAISE

+

On peut craquer devant les très nombreuses métamorphoses d'Izzy et les manches bonus. Alors quand on a en plus des tonnes de passages secrets...

-

Plus que l'animation saccadée, on regrette une durée de vie trop limitée pour les pros du pad.

PAR LAURENT

Hercule

n'a pas exécuté au cours de sa vie que les 12 travaux qui l'ont rendu célèbre. Le fils de Zeus, de son vrai nom Héraklès, en aurait, paraît-il, fait un treizième. Il aurait inventé, en 884 avant J.-C., les Olympiades, en hommage à son père. Autre version : une trêve, instaurée par Iphitos, Roi d'Élide, Lycurgue de Sparte et Cléosthène de Pisa, et nommée Ékecheria, aurait été à l'origine des jeux. Enfin, l'Illiade relaterait des Olympiades créés par Achille en hommage à Patrocle. Bref, personne ne sait vraiment avec précision qui est le fondateur de cette compétition qui a traversé les millénaires.

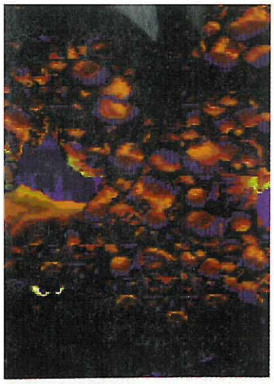
D'Hercule à Izzy

Lors de la véritable première Oympiade en 776 avant J.C., quatre épreuves étaient proposées : course athlétique, pugilat, lancers et course hippique. Depuis les premiers J.O. modernes, organisés en Grèce en 1896 (normal, c'est le berceau de cette compétition), plus de 30 disciplines sont venues s'ajouter. Et de nouvelles vont encore venir allonger la liste. C'est le modernisme... Autre chose que les temps modernes ont apporté, la mascotte. Tous les quatre ans, un petit personnage apparaît. À Atlanta, ce sera Izzy, un petit bonhomme sympathoche et très sportif. Et il va avoir besoin d'une excellente condition physique pour remplir la mission qui lui est confiée. On vient en effet de constater avec horreur que les 5 anneaux olympiques avaient disparu. Ces anneaux, qui représentent l'alliance entre les cinq continents, sont indispensables aux J.O., et personne ne veut commencer sans ce symbole. Izzy va donc devoir se remuer, et enquêter pour les retrouver. Nous voilà donc partis à Athènes pour une aventure prometteuse.

C'est un peu court jeune homme !

Izzy's Quest est un mélange sympathique de plates-formes classiques, et de recherche succincte de passages secrets et d'anneaux. De plus, la mascotte d'Atlanta est une adepte du morphing, et passe beaucoup de temps à se transformer en objets divers : hélicoptère, javelot, fusée, joueur de base-ball ou archer... Cela lui donne d'ailleurs un visage très agréable, et casse un peu la monotonie qu'engendrent les jeux de plates-formes. En outre, tous les niveaux sont bourrés de petits passages bien planqués, ou paraissant inaccessibles.

Après avoir exécuté une belle pirouette cacahuète, un petit personnage apparaîtra sur le côté de l'écran, pour vous féliciter. Par contre, si vous êtes nul, il vous le dira aussi.



Pour atteindre des lieux hauts perchés, ou pour éviter les pièges au sol, Izzy se métarmophosera en deltaplane. Mais dès que vous aurez touché un obstacle, vous redeviendrez une simple mascotte des J.O.

Les pièges sont plus fréquents qu'il n'y paraît. Certains ennemis, comme cette flamme, vous enverront des boules de feu. Faites également gaffe au plafond, d'où peuvent tomber de coulées de lave, et au sol, d'où peut s'échapper du gaz (et vice-versa).

Drôle d'oiseau que celui-ci. Il envoie ses œufs sur ceux qui s'aventurent près de lui.

MATCH CONTRE

JELLY BOY

Normal d'affronter deux adeptes du morphing. Ils se ressemblent d'ailleurs assez dans le principe. Mais le plus ancien des deux, Jelly Boy, est bien pauvre comparé à Izzy. Ce dernier le bat largement sur les graphismes et la variété des épreuves, et possède un intérêt un peu plus poussé. Izzy est médaille d'Or devant Jelly Boy.

et d'items à récupérer. Et c'est tant mieux, car cela ne fait que rajouter de la durée de vie à un jeu qui en manque cruellement. Ce n'est pas le nombre de niveaux qui en est la meilleure preuve, puisqu'il y en a huit, auxquels viennent s'ajouter 6 niveaux bonus assez longs. Non, c'est plutôt du côté de la difficulté qu'il faut se tourner. Les ennemis et obstacles un peu difficiles se font un peu trop rares, et on arrive assez facilement à la fin du jeu. D'autant plus que l'on trouve de nombreuses vies par-ci par-là, et des continues supplémentaires. Évidemment, si vous avancez comme un dératé, en vous disant "J'vais le finir en moins de 15 minutes et 23 secondes ! ", vous allez vous prendre une déculottée mémorable. Par contre, on avançant avec prudence, le jeu ne pose pas de problème. Ce qui en fait d'ailleurs un jeu idéal pour les plus jeunes d'entre vous qui veulent se familiariser avec le genre. Ils trouveront en Izzy tout ce qu'il faut.

Récupérez un max de bonus si vous voulez être sur la plus haute marche du podium à la fin du niveau.

Le skate sera l'épreuve la plus casse-bonbons si vous ne faites pas attention. Elle est en plus très longue. Le mieux est de rester baissé en permanence pour éviter les pics, et de ralentir au maximum pour avoir le temps de sauter quand il le faudra.

Ce passage est très pénible. Non pas parce qu'il est super dur, mais surtout parce qu'il est très rapide.

Techniquement, Izzy's Quest aurait pu être largement mieux réussi. Concernant les graphismes et le son, il n'y a pas à se plaindre. Mais alors côté animation... Ça saccade horriblement dès qu'il y a un peu trop de monde à l'écran, et lorsque Izzy va trop vite, notamment lorsqu'il est transformé en javelot dans le deuxième monde. Parfois, c'est à la limite du supportable. Je me demande encore pourquoi les programmeurs n'ont pas corrigé ça avant de le lancer. Cela aurait dû leur sauter aux yeux. Mais faisons contre mauvaise fortune bon cœur comme dit l'adage, et n'oublions pas que ce jeu reste agréable, même avec ses scrollings saccadés. Il est seulement à conseiller aux plus jeunes, car les pros du paddle risquent de regretter de s'être plongés dans l'aventure pour en ressortir deux heures plus tard. ■

EN RÉSUMÉ

Deux gros reproches sont à faire à Izzy's Quest. D'abord son animation. Les scrollings saccadent dès qu'il y a trop de sprites à gérer, ou qu'il va trop vite. Ensuite, on peut lui reprocher sa courte durée de vie, due à un manque de difficulté. Par contre, il peut être pour les plus jeunots une bonne approche des jeux de plates-formes, car il est tout de même distrayant, et permet de chercher de nombreux passages secrets. C'est toujours fun.

Izzy's quest
for the olympic rings

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 16/20

83%

GENRE : *PLATE-FORME* • ÉDITEUR : *US GOLD* • EXISTE SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *8 + 6 BONUS* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

ZAPPING rapido !

En bref, voici les jeux qui n'ont pas été retenus dans notre sélection. Non pas qu'ils soient mauvais, mais leur intérêt est limité par la langue ou par le type de jeu. D'autres sont tout simplement des adaptations de titres déjà traités dans MegaForce sur un autre format.

Batman forever

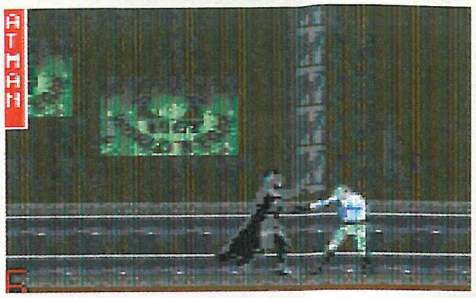
GAME GEAR

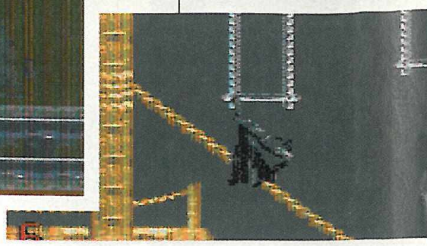
80%

ÉDITEUR : ACCLAIM

PAR FRANCIS

Un peu monotone, c'est ce qu'il faut retenir de ce jeu pour 1 joueur, aux graphismes très sombres et au rythme peu dynamique. L'intérêt aussi est assez diminué par rapport à la version MD, avec uniquement Batman comme perso' disponible, pas de mode "combat à 2", un petit nombre d'armes et 4 niveaux uniquement. Malgré cela, le jeu s'en tire bien grâce à une bonne musique et à des coups qui s'enchaînent très bien.





Peeble beach golf links

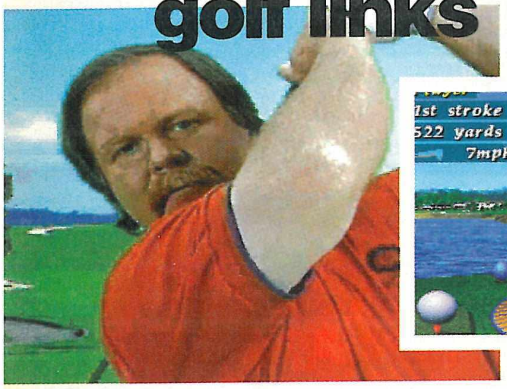
SATURN EUROPÉENNE

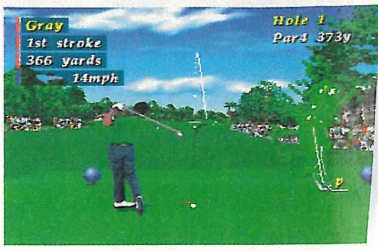
86%

ÉDITEUR : SEGA

PAR FRANCIS

Cette première simulation de golf sur Saturn est très réussie mais ce n'est pas encore la super merveille. Le jeu reste classique, sans grande surprise, mise à part la beauté des graphismes. On peut voir quelques petits défauts d'animation et l'ambiance sonore n'a rien de palpitant. Voici donc un jeu sérieux, très intéressant par ses nombreux modes de jeu et options, mais totalement en anglais, textes et paroles.





Digital pinball

SATURN EUROPÉENNE

80%

ÉDITEUR : SEGA

PAR LAURENT

ex-Last Gladiators (déjà testé en "import"), Digital Pinball est la première simulation de flipper sur Saturn. C'est un très beau jeu où, divine idée, on voit le flipper en entier. Les sensations de jeu sont excellentes, et les coups partent bien. Mais on risque d'y rester assez peu longtemps. Les quatre flippers (seulement) sont bâtis sur le même moule, et les exercices de style se ressemblent beaucoup. Dommage, en plus, que l'on puisse accéder aux quatre flips' d'entrée, car cela enlève du piment.

Shining wisdom

SATURN JAPONAISE

87%

ÉDITEUR : SEGA

PAR LAURENT

Ce jeu aurait pu être excellent si sa maniabilité n'était pas aussi pénible... Très proche d'un soft comme Soleil, il est vaste, mais la gestion des vitesses de déplacement du personnage, et donc les combats, est vraiment à revoir. Il conserve cependant beaucoup d'intérêt, dommage que l'on ne comprenne rien aux dialogues et au scénario, le japonais régnant en maître...

CONCOURS

Au cinéma, à partir du 31 Octobre 1995. Ne ratez pas cet événement !

100 PLACES DE CINÉMA À GAGNER !

LES LOTS

• 1er au 100è PRIX :
1 place de cinéma "DRAGON BALL Z"

QUESTIONS

1- Comment s'appelle le génial créateur de DRAGON BALL Z ?
- a- Akira Toriyama
- b - Yushio Kurisawa
- c- Albert Einstein

2 - Quels sont les deux héros qui fusionnent pour donner naissance à Gogeta ?
- a- Sangohan et Végéta
- b- Sangoku et Végéta
- c- Sangoten et Trunks

3 - Quels sont les parents de Trunks ?
- a- Bidel et Végéta
- b- Bulma et Yamcha
- c- Bulma et Végéta

4 - Quel ennemi, Sangoku devra-t-il affronter, dans le Film DRAGON BALL Z ?
- a- Mamboumba
- b- Janemba
- c- Jaimpassa

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginer un slogan , pour le lancement du film DRAGON BALL Z, au cinéma.

AB Films DISTRIBUTION,

SUPER POWER ET MEGA FORCE vous invitent à fêter cet événement, en vous offrant

100 PLACES DE CINÉMA !

LE REGLEMENT

1) AB Films Distribution, Mega Force et SUPER POWER organisent un concours qui sera clos le 26 Octobre 1995 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de AB Films Distribution, de MEGA FORCE et de SUPER POWER.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 3 Novembre 1995.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

À remplir et à renvoyer avant le 26 octobre 1995 à SUPER POWER - MEGA FORCE, Concours DRAGON BALL Z 6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy Cedex. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : .....PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
Modèle d'ordinateur ou de console : .....Age : .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

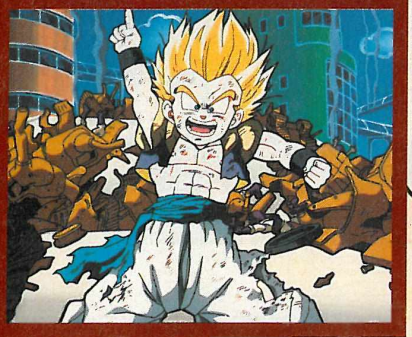
Réponse question subsidiaire :.....

le CINOCHE

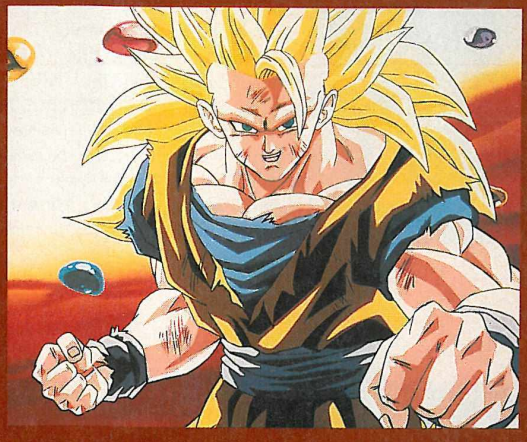
par Yohann Dourak

On pensait que la légende Dragon Ball Z allait se consumer à petit feu. Surtout après les annonces venant du Japon annonçant la fin prématurée de notre série préférée. Néanmoins, l'annonce de la sortie des deux derniers films le 31 Octobre relance l'engouement...

Dragon Ball Z à l'affiche



© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION / AB PRODUCTION



Ils sont là, près de chez vous. Oui, en France et ce dans toutes les bonnes salles de cinéma de notre beau pays. Qui ça, donc ? Eh bien, tous les compères de la bande de Toryama : Dragon Ball Z. Vous ne rêvez pas, l'événement a été annoncé aux masses il y a quelques jours. Les films 12 et 13 vont être distribués par AB Production en France au cinéma et ce entièrement doublés. Vous allez enfin être à même de voir de plus près les OAV qui étaient jusqu'ici réservées au public nippon. Au Japon, ces petits apartés sont déjà au nombre de 16. Je m'explique : ce chiffre, qui peut vous sembler quelque peu surestimé, comprend les trois films de la série des Dragon Ball et les 13 autres prenant appui sur les personnages présents dans la série Z. Le phénomène Dragon Ball est tel que le succès est d'ores et déja assuré, la légende est bien là, avec près de 70% de captation du marché des 11-15 ans.

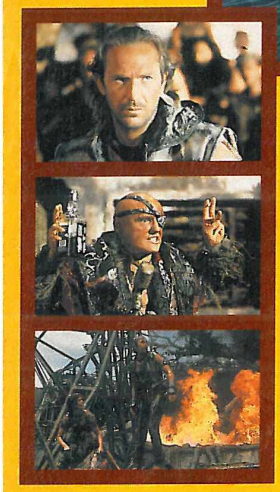
Ainsi, pour le prix d'une seule place de cinéma, vous aurez le droit d'assister à la projection de deux OAV au lieu d'une. Passons maintenant aux scénarios des deux films.

L'OAV numéro 12 est des plus intéressantes car elle propose une confrontation entre Sangoku et consorts contre leurs anciens ennemis. Le maître des Kaïohs décide d'organiser aux royaumes des Morts un énième tournoi entre les défunts guerriers. La finale entre Sangoku et Paul Kwan est le clou de ce tournoi. Pendant ce temps aux Enfers, Enma Daïo s'apprête à recevoir un mort d'une puissance et d'une cruauté phénoménales. L'agitation est à son comble et personne ne voit un jeune garçon trafiquer les machineries de l'Enfer. Ce jeune homme n'est en fait que Janemba, "l'invité" de marque si attendu. Et lorsque celui-ci se présente devant Daïo, tout explose, le libérant ainsi de la fatalité qui devait l'envoyer en Enfer. Ceci fait, il emprisonne Enma Daïo dans un cercueil de cristal et part ouvrir les portes de l'Enfer, libérant ainsi tous les anciens ennemis de Sangoku qui s'apprêtent à mettre la planète à feu et à sang. Mais Sangoku, Paul Kwan, ainsi que l'énigmatique Vegeta, vont tout faire pour tenter d'arrêter cette horde de monstres et leur chef qui leur réserve quelques désagréables surprises...

En ce qui concerne le second film (le numéro 13) qui vous sera proposé juste après (pas le temps de souffler) il vous offrira lui aussi des combats des plus grisants. Le monde vient à peine de se remettre des exactions de Super Bou. Tous nos amis sont retournés au sein de leur famille respective. Et, grande nouvelle, Videl et Sangohan sont dorénavant mariés. Ensemble, ils protègent la ville de Satan City. Par un jour on ne peut plus ordinaire, ils découvrent un vieil homme sur le point de se suicider. Ils le sauvent de ce funeste destin et apprennent de cet homme (du nom d'Hoille) que la Terre est à nouveau en grand danger. Face à cette menace, un seul homme peut s'interposer. Cependant, Tapion cette véritable légende, a été enfermé dans une boîte à musique par un puissant sort magique. Nos amis font alors appel au dragon Shéron et libèrent Tapion. Mais celui-ci ne semble pas du tout apprécier et se retourne contre ses libérateurs qui sont en fait tombés dans un affreux traquenard. La lutte risque d'être chaude...

Si j'ai un conseil à vous donner, c'est de vous précipiter dès le 31 octobre dans les salles pour voir ces deux véritables morceaux d'anthologie. Voici une première qui, nous l'espérons, en suscitera bien d'autres...

Waterworld

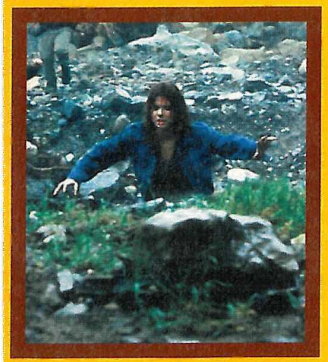


Nous sommes en l'an 2050. Après un cataclysme nucléaire, l'eau a complètement envahi la surface de la terre. Pour survivre, les hommes ont créé des atolls où la précarité et le barbarisme sont légion. Démunis et à bout de forces, ces hommes se savent condamnés à court terme. Le seul espoir qui les maintient encore en vie, c'est une carte tatouée sur le dos d'une petite fille, Enola. D'après les croyances de certains sages de l'atoll, cette carte indiquerait le moyen d'arriver à Dryland, la seule et unique région sur terre qui ne soit pas recouverte par les océans et qui aurait comme ressource de l'eau non salée. Infestées par les Smokers, de cruels barbares menés par Deacon, les mers sont des zones dangereuses et seul un aventurier de la carrure de Mariner peut s'y risquer. Accompagné dans son périple par Enola et sa mère adoptive, Helen, Kevin Costner, alias Mariner, partira à la recherche de Dryland non sans difficulté. Il sera en lutte permanente avec les Smokers dans des scènes d'action remarquablement tournées. L'action, omniprésente du début à la fin, laisse tout de même au spectateur la possibilité de souffler de temps à autre en se laissant submerger par une atmosphère de platitude liée à l'immensité océane qu'on ne cesse d'avoir devant les yeux.

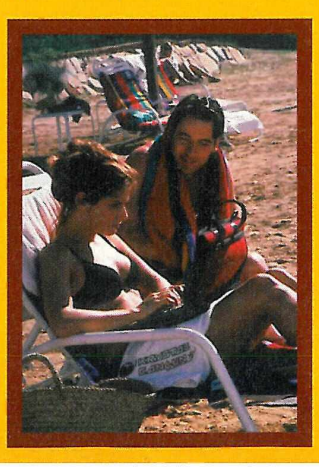
Dans la lignée des très grosses productions hollywoodiennes, WaterWorld est un conte futuriste plein d'espoir. Mélange de Mad Max et d'Abyss dans lequel Kevin, star parmi les stars, éclaire un univers glauque et terrifiant par son intégrité et son courage. Alors que la presse américaine annonçait ce film comme un bide, les chiffres semblent cependant donner raison à Kevin Costner et aux studios Universals. En effet, après la première semaine d'exploitation, WaterWorld arrive premier des charts américains et, au vu de la qualité des images et de l'action trépidante de WaterWorld, le succès devrait être au rendez-vous en France lors de sa sortie le 25 octobre.

©1995 Universal City Studios, INC. All Rights Reserved

the Net



Comme chacun d'entre nous, Angela Bennett, interprétée par le top modèle Sandra Bullock, vit dans une ère nouvelle, l'ère de l'informatique et de l'information à tout va. Toute son existence est répertoriée dans de fantastiques banques de données emmagasinées dans des ordinateurs aux capacités phénoménales. De cet aspect de la vie, Angela ne s'est vraiment jamais souciée, jusqu'au jour où l'ordinateur central efface toute trace de son existence... Avec l'explosion de la technologie ces dernières années, "The Net" est une histoire qui pourrait être vraie. Elle prend place dans notre monde actuel où, pour peu qu'on soit relié au réseau mondial "Internet", il est facile de se faire livrer des pizzas doubles fromage avec supplément de champignons et de jambon, de réserver des billets d'avion à domicile, de faire des parties d'échec avec un adversaire situé à quelques milliers de kilomètres... Bref, un monde pratiquement entièrement informatisé où d'excellents pirates peuvent s'infiltrer et foutre un souk pas possible en modifiant des informations précises, dans les horaires d'avion, dans les fichiers top secrets du gouvernement, ou encore en éliminant virtuellement l'identité d'une personne... Dans la peau d'Angela Bennett, spécialiste en jeu vidéo, Sandra Bullock passe ses journées à "débugger" des jeux vidéo. Bien payée par sa société, Angela est également une fanatique d'Internet et, pendant ses nuits, elle discute avec d'autres "Cyber-Surfers". Sa vie tranquille lui plaît même si, parfois, elle la trouve un peu routinière. Heureusement pour nous et pour le film, ou malheureusement pour elle, d'étranges événements vont survenir, bouleversant complètement le quotidien d'Angela. Conspiration, corruption, meurtre et, bien sûr, réseaux informatiques seront quelques-unes des composantes de cette aventure de la fin du XXème siècle.



©1995 Columbia Pictures. All Rights Reserved

CONCOURS

le 18 Octobre 1995 dans toutes les bonnes salles de cinéma, en France.

POWER RANGERS
LE FILM

TM

QUESTIONS

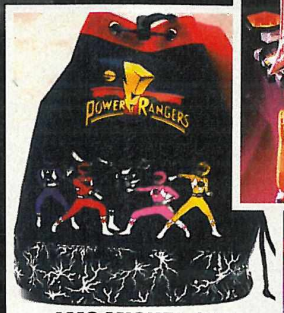
1- Combien sont les POWER RANGERS ?
a - 5 b - 6 c - 7

2- Comment s'appelle l'être diabolique que doivent combattre les POWER RANGERS ?
a - Ivan Ooze b - Zordon c - Guges

3 - Les POWER RANGERS servent de porte-parole :
a - à la réhabilitation des Ninjas
b - à une marque de vêtements
c - aux combats contre la drogue en Amérique

4 - Quelle sera la mission des POWER RANGERS, dans le film ?
a - Acquérir les pouvoirs du Ninjetti
b - Détruire Alpha 5
c - Anéantir Zordon

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginer un slogan , pour le lancement du Film POWER RANGERS - LE FILM.



AMC MICHEL OKS

LES LOTS

1er au 3è PRIX : 1 sac de gymnastique + 1 GROUPE D'ACTION + 1 SABA+ 1 KARATE RANGERS + 1 ALIEN EXTRA TERRESTRE+ 20 pochettes de POG™ POWER RANGERS

4è au 5è PRIX : 1 sac de gymnastique + 1 SABA+ 1 KARATE RANGERS + 1 ALIEN EXTRA TERRESTRE+ 20 pochettes de POG™ POWER RANGERS

6è PRIX : 1 sac de gymnastique + 1 KARATE RANGERS + 1 ALIEN EXTRA TERRESTRE+ 20 pochettes de POG™ POWER RANGERS

7è au 25è PRIX : 1 KARATE RANGERS + 1 ALIEN EXTRA TERRESTRE+ 10 pochettes de POG™ POWER RANGERS

26è au 40è PRIX : 1 KARATE RANGERS + 9 pochettes de POG™ POWER RANGERS

AVIMAGE

20th CENTURY FOX

UFD

BANDAI

AMC
A. Morand-Cotte

MICHEL oks

SABAN ENTERTAINMENT

LE REGLEMENT

1) 20th CENTURY FOX et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 26 Octobre 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de 20th CENTURY FOX, des sociétés co-organisatrices et de MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 Novembre 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

© 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits reserves. Mighty Morphin Power Rangers, et tous logos, noms de personnages et toutes representations reproduisant les caracteres distinctifs des personnages, sont la marque deposée de Saban Entertainment, Inc., et Saban International N.V.

À remplir et à renvoyer avant le 26 octobre 1995 à MEGA FORCE /Concours POWER RANGERS-LE FILM, 6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : .....PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
Modèle d'ordinateur ou de console : .....Age : .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 5 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

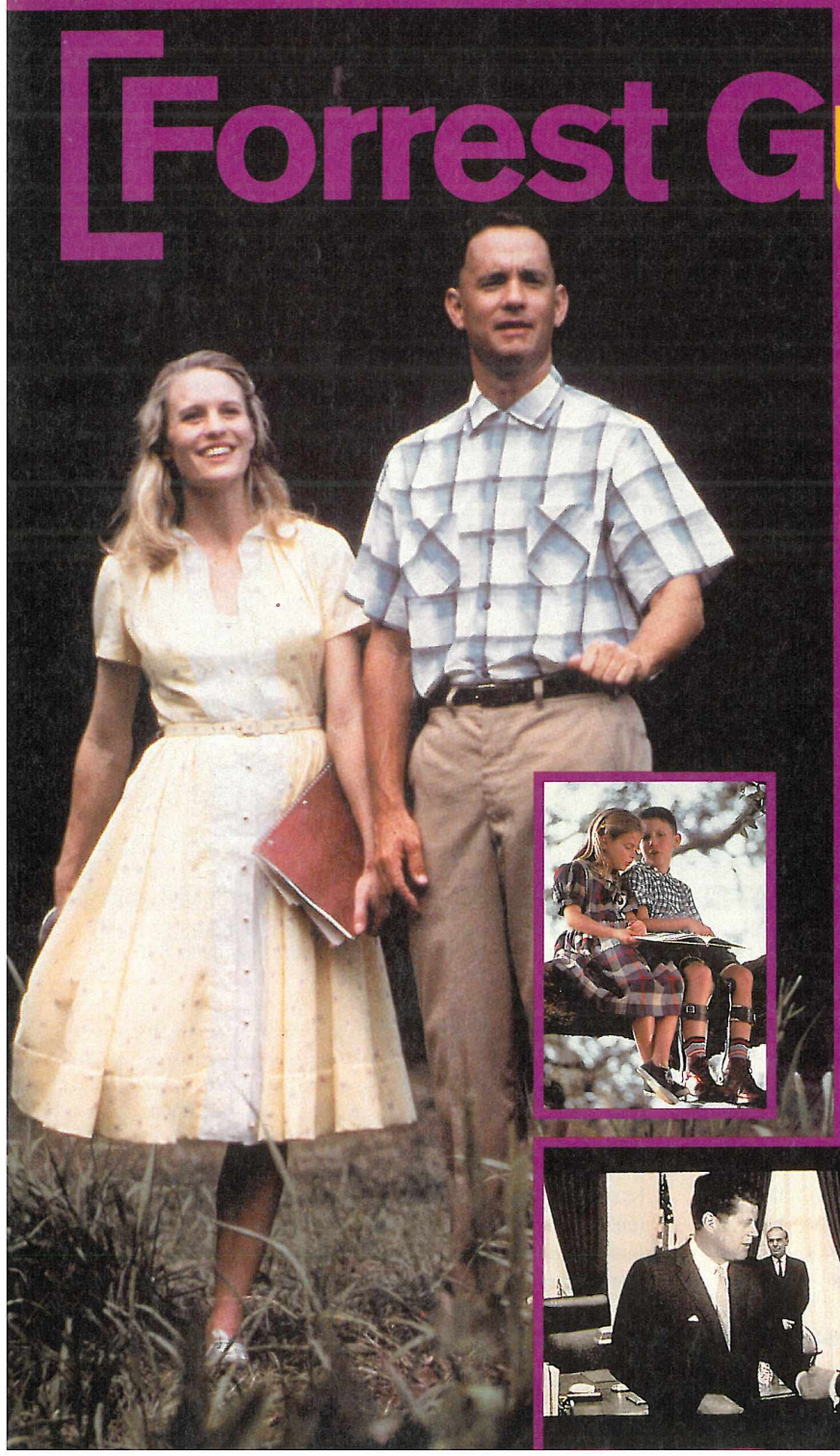
Réponse question subsidiaire :.....

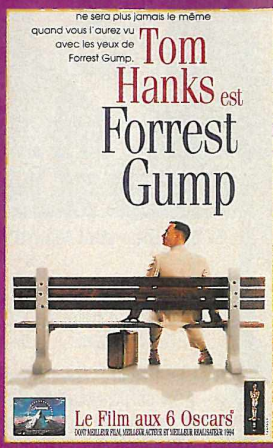
la VIDEO

par Francis Manfredini

Il y a les films qui font quasiment l'unanimité, qui raflent presque toutes les récompenses et il y a les autres, des films qui peuvent être eux aussi excellents ou au contraire décevants... Notre sélection de ce mois-ci les sillonne absolument tous, parce que s'il est intéressant de regarder un bon film, il l'est tout autant de ne pas s'endormir devant un mauvais ! Chacun ses goûts, répondrez-vous ? Eh bien justement, notre sélection est faite pour tout le monde ; ceux qui ont des goûts bien à eux n'ont qu'à prendre le barème de notation à l'envers, par exemple, et peut-être découvriront-ils un merveilleux film, mais cela nous étonnerait beaucoup ! Bon courage !

[Forrest Gump]





PARAMOUNT VIDÉO • Disponible à la vente le 12 octobre.

Oscar du meilleur film 1994, Oscar du meilleur acteur (Tom Hanks), Oscar du meilleur réalisateur, Oscar du meilleur scénario, Oscar des meilleurs effets spéciaux et enfin Oscar du meilleur montage... six Oscars pour un seul film, il ne lui manque que l'Oscar des meilleures glaces ! Tout commence le plus simplement du monde : assis sur un banc, Forrest Gump (Tom Hanks, donc) attend son autobus et raconte à qui veut bien l'entendre le récit fantastique de sa vie mouvementée. À travers son histoire, ce sont les trois dernières décennies des Etats d'Amérique qui sont racontées... Mais Forrest Gump n'est pas un documentaire, loin de là ! C'est un fantastique film, qui vous fera vivre des moments intenses, aussi tristes qu'hilarants et dans lequel les effets spéciaux ont bénéficié des procédés les plus récents et les plus sophistiqués mis au point à Industrial Light & Magic. Pas moins de 9 mois de travail ont été nécessaires pour truquer la séquence où Forrest Gump serre la main du Président Kennedy ! Un film qui a marqué le monde entier et qui se place troisième au palmarès mondial, avant même Star Wars et le Roi Lion. Un film qu'il faut voir, tout simplement. ◆

NOTE :

BARÊME DE NOTATION :

- À VOIR ABSOLUMENT
- EXCELLENT FILM
- BON FILM
- À VOIR
- MOYEN

Star Wars La trilogie

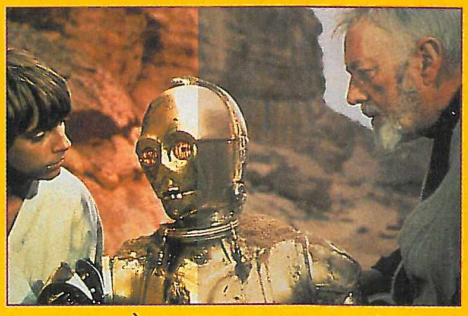
La Guerre des Étoiles, L'Empire Contre-Attaque, Le Retour du Jedi
PFC VIDÉO • Disponible à la vente en cassette et laserdisc le 4 octobre.

Ne pas manquer et pour au moins trois bonnes raisons :
1) La trilogie de Star Wars, dans sa version d'origine, ne sera disponible que du 4 octobre 95 au 31 janvier 96. Ensuite, elle disparaîtra définitivement.
2) Ce sont les premières cassettes VHS Secam mises sur le marché, dotées du label THX. Un label vidéo développé par Lucasfilm Ltd qui permet de restituer une qualité d'image et de son optimale, de plus compatible avec tous les équipements audiovisuels. Si l'image n'est pas bonne, changez de télé ou de magnétoscope !
3) À l'occasion de cette dernière édition, de nouvelles jaquettes ont été créées (avis aux collectionneurs) et, pour la première fois, avant chaque film figure une interview inédite du créateur de la saga, George Lucas.

Laissez la force vous envahir de nouveau et retrouvez Luke Skywalker, D2-R2, C3-PO, la Princesse Leïa, Han solo, Chewbacca et les autres, dans ces films aux effets spéciaux en avance sur leur temps. ◆

NOTE :

STOP !
Attendez un peu avant de courir acheter ces trois films. Savez-vous que dans ce numéro de Mega Force, un concours est organisé et peut vous permettre de les gagner ?

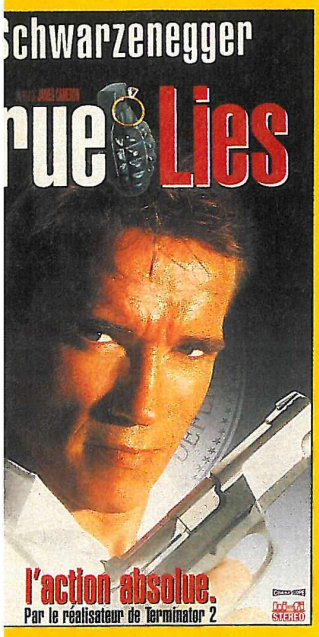


après avant

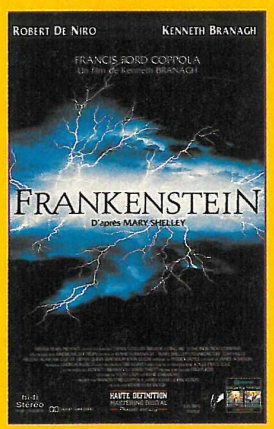
True Lies

PFC VIDÉO • Disponible à la vente en cassette et laserdisc le 24 octobre.

Inspiré du film français "La totale", True Lies raconte l'histoire d'un agent secret (Schwarzy), contraint de mener une double vie et qui durant 15 années, a toujours réussi à faire croire à sa femme Helen (Jamie Lee Curtis que l'on a pu voir notamment dans "Un poisson nommé Wanda"), qu'il était représentant en ordinateurs. Balaise ! Pourtant, un jour, Helen se voit embarquée malgré elle dans les aventures mouvementées de son casse-cou de mari... Ce film d'action, composé d'humour et de cascades spectaculaires est un excellent divertissement et prouve encore une fois que Schwarzenegger est capable de jouer sur plusieurs registres. Réalisé par James Cameron, tout comme l'avait été Terminator, la conception originale de True Lies a nécessité la combinaison de diverses techniques : infographie, plans composites filmés sur fond vert, maquettes à grande échelle... qui vous garantit de super effets spéciaux ! u



NOTE :



Frankenstein

GAUMONT COLUMBIA •
Disponible à la location le 5 octobre.

Victor Frankenstein (Kenneth Branagh) est un jeune docteur, surdoué, passionné et convaincu de pouvoir rendre la vie aux morts ! Secrètement, dans son laboratoire, il va fabriquer sa créature, morceau par morceau et, d'après vous, d'où viennent ces morceaux ? Le mythe de Frankenstein est ici superbement réinventé avec, dans le rôle de la créature, un Robert De Niro méconnaissable, émouvant et terrifiant à la fois. Voilà un film à réveiller les morts, qui était interdit aux moins de 12 ans lors de sa sortie au cinéma.◆

NOTE :

Power Rangers

POLYGRAM VIDÉO • Disponible à la vente le 18 septembre.

Voici le volume 3 des aventures de ces super héros comprenant 2 nouveaux épisodes, "En avant la musique" et "Un peu trop épicé", dans lesquels Rita fait encore des siennes. La cassette est en plus accompagnée de deux figurines de 6 cm. Nous sommes sûrs que cela va intéresser certains jeunes inconditionnels ! u

NOTE :

Mais aussi...

À la location

- Automatic.
- Barcelona.
- Drop Zone.
- Flesh and Bone.
- Jimmy Hollywood.
- Le deuxième père.
- Le gardien des esprits.
- Les "Indians 2".
- Ludwig Van B.
- Nuits de pleine lune.
- Only You.
- PCU.
- Sang noir.

À la vente

- 2 garçons, 1 fille, 3 possibilités.
- Body bags.
- Innocent.
- L'intrépide.
- La chèvre.
- La machine.
- Le client.
- Le fils préféré.
- Le grand saut.
- Le permis de conduire.
- Le programme.
- Les aventures du Baron de Munchaüsen.
- Les murs ont des oreilles.
- Sébastien et la Mary Morgane.
- Snapdragon.
- The harder they come.
- Tueurs nés.
- Wind.
- Wolf.
- Wyatt Earp.

Dessin Animé

- Casse-Noisette.
- Petit Pierre au pays des rêves.
- Pocahontas.

Divers

- Collection "Grands reportages".
- Collection "L'autobus à impériale".
- Collection "Studio classic".
- Daniel Balavoine.
- Guy Montagné au théâtre Grévin.
- James Dean, l'histoire d'un mythe.
- Vincent Perrot, le record du monde.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT

à MEGA FORCE pour 6 mois

ET CHOISISSEZ L'UN DE CES 2 JEUX sur MEGADRIVE

pour 320 francs

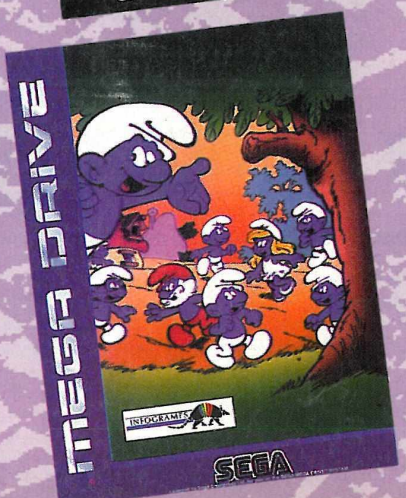
(frais de port compris)

300 Francs d'économie !

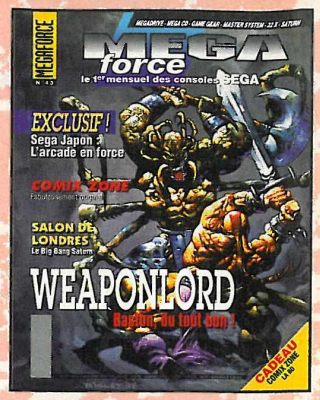
Génial !!!

En vous abonnant pour 6 mois à MEGA FORCE, vous recevrez l'un de ces 2 jeux sur Megadrive, au choix, et vous ne payerez que 320 francs, port compris, au lieu de 620 francs.

FAUT ETRE BARJE POUR NE PAS DIRE OUI !



MEGA force



Oui, oui, OUI ! Je veux m'abonner à MEGA FORCE :

OPTION 1

6 MOIS D'ABONNEMENT À MEGA FORCE (6 NUMÉROS) PLUS UN JEU MEGADRIVE POUR 320 FRANCS (FRAIS DE PORT COMPRIS).

INCROYABLE ! Un jeu qui valait 400 balles il y a encore quelques semaines !!! C'est notre cadeau de Noël pour la rentrée des classes.

❑ 320 francs - Offre valable uniquement pour la France métropolitaine.

OPTION 2

1 AN D'ABONNEMENT À MEGA FORCE AU PRIX DE 320 FRANCS.

Vous recevrez 11 numéros pour le prix de 10 et réaliserez une économie de 32 francs.

❑ France : 320 F. ❑ Europe : 420 F. ❑ Reste du monde : 530 F. (Par avion)

JE CHOISIS :

❑ MICRO MACHINES 2 ❑ LES SCHTROUMPFS

Vous pouvez acquérir séparément l'un de ces 2 jeux au prix de 398 F sur Megadrive (+ 30 F de port).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : sous réserve des stocks disponibles. L'offre d'abonnement avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.
(DOM TOM + Europe : + 100F).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

À RETOURNER

(avec règlement soit chèque, soit mandat postal à l'ordre de Mega Force)

à MEGA FORCE ABO,
6 Bld Général Leclerc - 92115 - Clichy Cedex

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE.....

PAYS.....

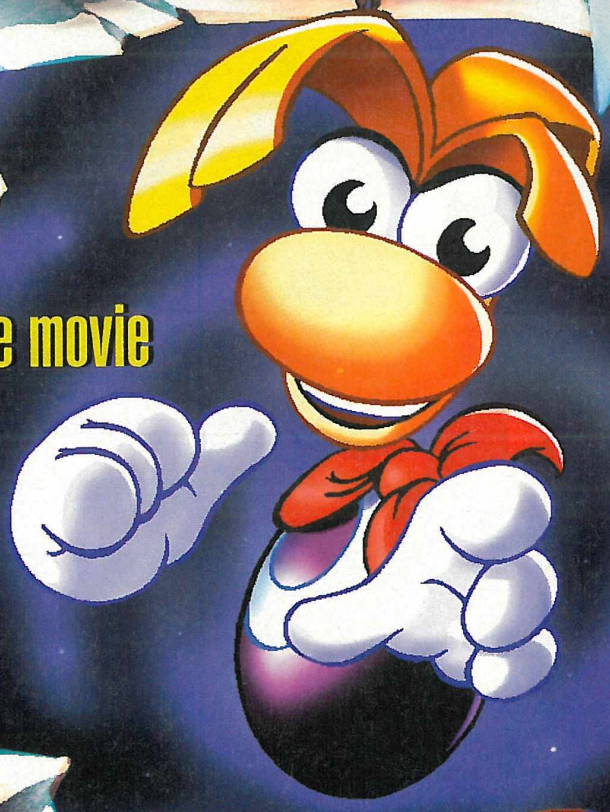
CONSOLE.....AGE.....

SATURN force

le mensuel 100% SATURN

La 3D rime avec action dans
PANZER DRAGOON

GENIAL. !
Découvrez aussi :
STREET FIGHTER the movie
VIRTUAL HYDLIDE
MYST



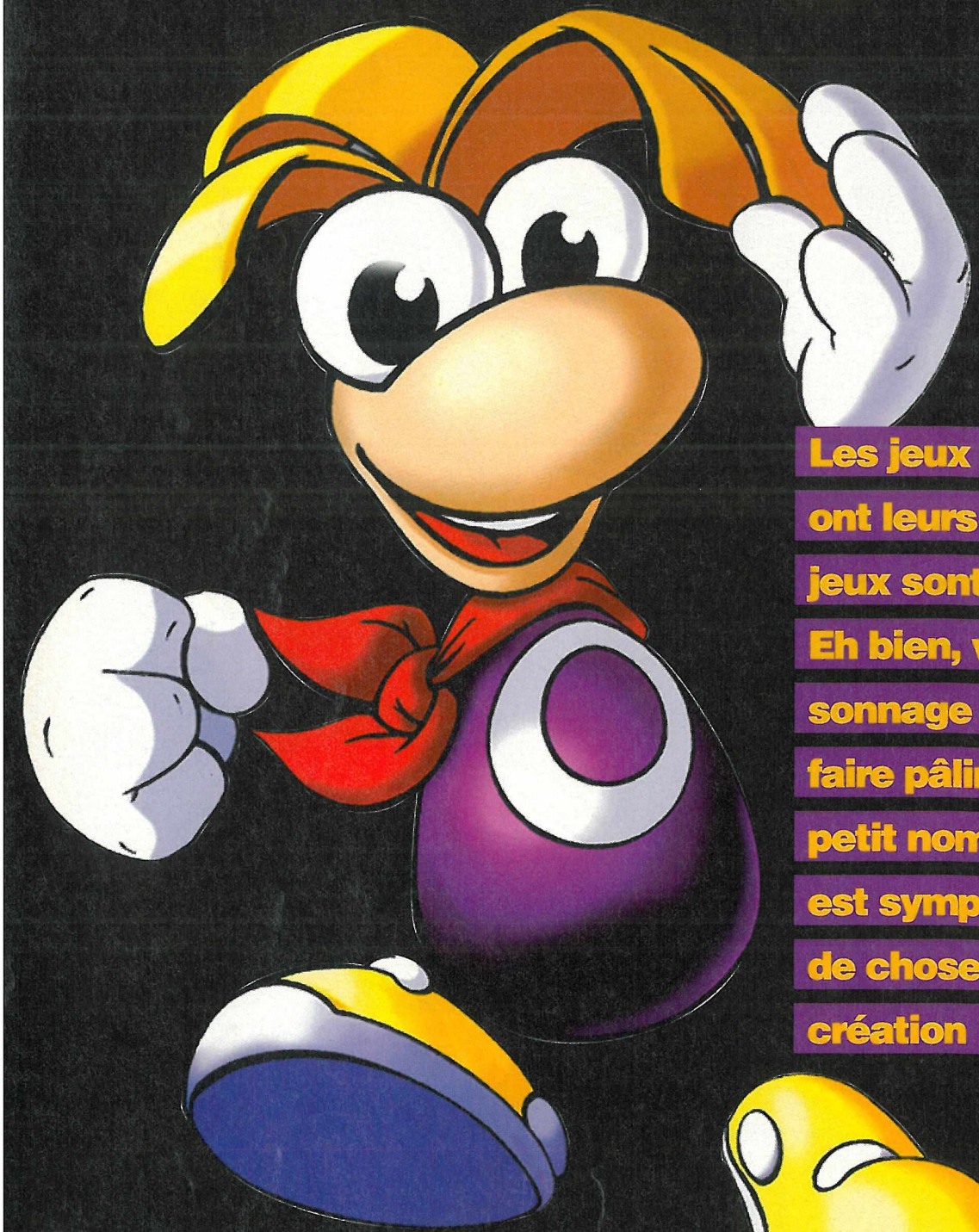
RAYMAN :
la référence

Raym

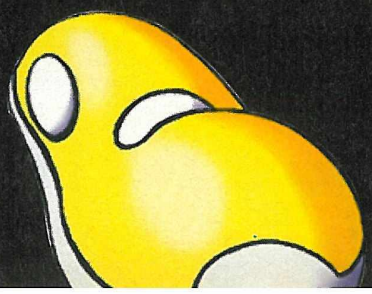
SATURN EUROPÉENNE

Ce saxo v

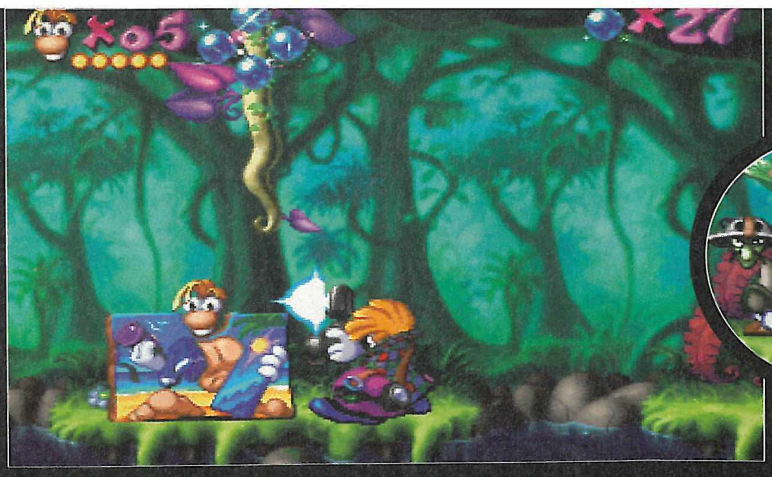
douloureuse



Les jeux de plates-formes ont leurs détracteurs ? Les jeux sont trop linéaires ? Eh bien, voilà un petit personnage qui risque de les faire pâlir d'envie. Son petit nom, c'est Rayman. Il est sympa, peut faire plein de choses et c'est une création 100% française.



an



On dit qu'une photo immortalise un sujet. Celle-ci vous évitera de recommencer au début du niveau si vous perdez...

Celui qui a la plus grande gueule aura le dessus sur l'autre... Tant que Rayman n'aura pas son poing magique, il ne pourra se défendre que comme ça.

Avec sa houpette

PAR LAURENT

blonde qui flotte au vent, son bandana autour du cou et ses baskets jaunes. Rayman est un petit personnage bien dans sa peau. Il n'a d'ailleurs aucune raison d'avoir le mal de vivre, car sa vie est paradisiaque...

Pas de bras, pas de chocolat !

Voilà ce que la mère de Rayman aurait pu dire à son fils... Car Rayman est un peu particulier. Comme tous les habitants de son pays, il n'a ni bras ni jambes. Vous allez me dire que vivre une aventure dans ces conditions, ce ne doit pas être facile. Mais si. Et d'ailleurs, il ne va pas avoir le choix, s'il veut que son monde paradisiaque retrouve son équilibre. Jusque-là maintenu par le Grand Protoon, il s'est rompu au moment même où M. Dark, venu tout droit des Ténèbres, a kidnappé ce dernier, provoquant ainsi le chaos. Du coup, les Electoons, de charmants petits êtres roses qui gravitaient autour du Grand Protoon, se retrouvent éparpillés dans la nature, et d'étranges créatures les emprisonnent. Cela promet de belles réjouissances si personne ne se met en quête de M. Dark... Et à qui confie-t-on la délicate mission de sauver la situation ? À Rayman, tout simplement. Il va donc devoir traverser toutes les régions de son pays -la Forêt des Songes, le Ciel Chromatique, les Montagnes Bleues, la Cité des Images, les Caves de Skops et le Château des Délices- pour sortir les Electoons de leurs cages et retrouver le Grand Protoon. Tout un programme !

Attention : apparences trompeuses !

Pour délivrer tous les Electoons, il va falloir se lever de bonne heure, s'échauffer longuement les doigts sur le paddle et se mettre le cerveau en position "Marche", car rien ne sera simple. N'imaginez pas que ce soit comme dans Sonic, où vous devez ramasser les anneaux sans réfléchir. Non. Les cages, avant de les ouvrir, vous allez devoir les trouver. Et beaucoup seront cachées, car le jeu est bourré de passages secrets. Il vous faudra donc prendre parfois beaucoup de risques pour les dénicher. Imaginez, par exemple, que vous soyez sur une plate-forme : en contrebas, le vide. On se dit alors qu'en descendant, on va provoquer la perte de Rayman. Que nenni ! Un petit nuage vous y attend, sur lequel repose une cage. Qui l'aurait deviné ? Autre exemple : les différents niveaux du jeu sont ornés de petites perles bleues qu'il vous faut ramasser, et qui vous donneront une vie lorsque vous en aurez cent. Eh bien à certains moments, si vous ne ramassez pas une perle, la cage n'apparaîtra pas. Comme quoi, Rayman n'est pas qu'un simple jeu de plates-formes. C'est aussi un jeu d'aventure, dans lequel vous devrez beaucoup chercher.

GREENPEACE AND LOVE

Rayman et la nature, c'est une grande histoire d'amour. Greenpeace et l'écologie, c'est aussi une grande histoire d'amour. Greenpeace en France, c'est un peu le mot tabou. Leurs incidents passés avec la France en Nouvelle Zélande avec l'affaire du Rainbow Warrior, et leurs protestations contre les essais nucléaires, les ont fait connaître dans l'hexagone. Mais bien d'autres gouvernements et sociétés ont eu maille à partir avec l'organisation. Son credo, c'est la protection de l'environnement et la paix, et ce depuis 1971, date où l'association "Don't make a wave committee" de Vancouver (Canada) changea son nom. Et ils frappèrent tout de suite très fort en pénétrant dans une zone américaine de tests atomiques en Alaska. À l'époque composée de quelques membres, Greenpeace en compte aujourd'hui1.330.

À la tête d'une véritable armada de navires, d'hélicoptères et de véhicules en tout genre, elle parvient à se développer avec l'aide financière de ses 5 millions de supporters, répartis dans 158 pays. Cet argent sert à financer ses propres recherches scientifiques, à faire vivre les succursales locales, et surtout à communiquer auprès du grand public pour porter au grand jour les dangers que peut courir notre planète.

+

Une bande sonore fantastique (que l'on peut même écouter sur une chaîne Hi-Fi) accompagne ce jeu à l'intérêt fabuleux. Et quelle variété dans les épreuves !

–

Plate-forme intelligente peut-être, mais plate-forme quand même.

Inutile de vous acharner sur le saxo. Tapez puis sautez par-dessus.

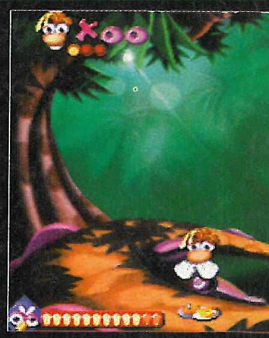
Voici la joyeuse bande réunie : Mr Dark avec les jumelles, les Electoons en cage, et notre présentateur vedette pour animer tout cela.

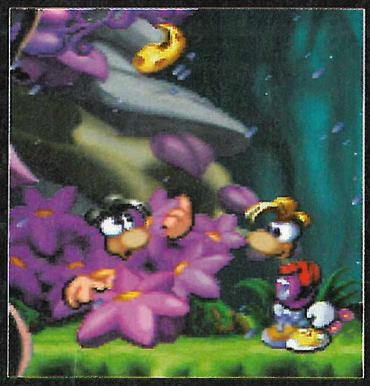
MATCH CONTRE

BUG !

Deux jeux d'un genre particulier s'affrontent ici, et cela me fait bien de la peine de les comparer. Bug ! m'a plu pour son originalité, ses graphismes et sa durée de vie. Rayman a pour lui également ses graphismes, une petite once d'originalité, et une durée de vie toute aussi grande. Ce qui me fait pencher pour ce dernier, c'est sa maniabilité, meilleure, et son système de carte, très efficace.

Vous n'obtiendrez le pouvoir de vous accrocher qu'au bout de quelques instants. C'est pourquoi vous devrez revenir dans les tout premiers niveaux pour récupérer les cages inaccessibles auparavant.





Aidez Tarzan à récupérer la graine magique qui se trouve en haut. Il vous l'offrira ensuite. Puis l'eau montera et ce sera une course contre la montre pour parvenir au sommet avec l'aide de la graine.

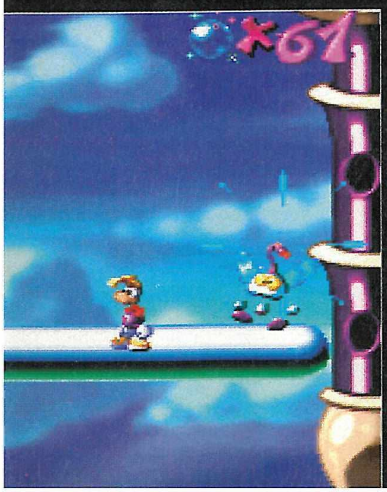
Cette petite fée, vous la rencontrerez de temps en temps pour acquérir de nouveaux pouvoirs. Mais ceux-ci ne fonctionnent parfois que dans certains niveaux...

EN RÉSUMÉ

Rayman est un jeu de plates-formes intelligent. Son système de carte, de sauvegarde, et la recherche qu'il implique font de lui un hit. À son intérêt fabuleux s'ajoute une variété des épreuves inouïes, une maniabilité exemplaire et une bande son géniale.

Un peu comme Earthworm Jim avec son élastique, Rayman va devoir sectionner les cordes avant que le plateau ne descende trop bas et vous plonge dans la flotte stagnante.

Chaque Boss possède son propre rythme, et des cycles d'attaque. N'essayez pas de taper comme un débile. Observez puis passez à l'offensive...



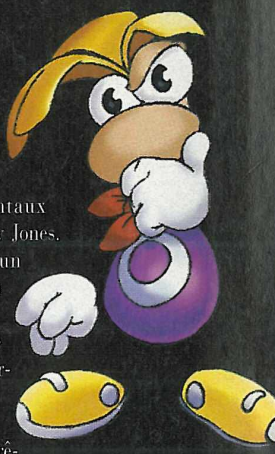
Recherche, donc, mais aussi observation et jugeote seront demandées au joueur. Au fur et à mesure de sa progression, Rayman acquerra de nouveaux pouvoirs. Certains lui permettront de se déplacer, d'autres de s'accrocher à des plates-formes, ou d'autres encore de se suspendre à des anneaux et de se balancer... Et là où Rayman me plaît encore plus, c'est qu'il faut parfois revenir en arrière, équipé d'un nouveau pouvoir, pour récupérer une cage inaccessible auparavant. Pas mal trouvé, non ? Ce sera donc une rude épreuve que de trouver toutes les cages. Pour estimer votre degré de réussite, un pourcentage s'affichera au menu des sauvegardes, et la carte sur laquelle vous vous déplacez indiquera le nombre d'Electoons délivrés à chaque niveau. C'est d'ailleurs cette même carte qui vous permettra d'aller et venir à votre guise dans les différents niveaux, et de rallier des points de sauvegarde très pratiques. Par contre, et c'est un petit regret, vous n'avez aucune possibilité de sélectionner la sauvegarde sur laquelle vous souhaitez enregistrer votre partie, si ce n'est avant de commencer ou après avoir fini. Il suffit d'un peu d'organisation pour s'en sortir. Mais c'est quand même drôlement bien goupillé, et c'est un principe qui, sans être neuf, n'a été que trop peu exploité sur les consoles Sega jusqu'à présent. Merci d'y avoir pensé. Et à principe intelligent, ennemis intelligents : vos adversaires ne sont pas tombés de la dernière pluie, et esquivent brillamment vos coups. Pour les avoir, il faudra ruser...

Vive les sauvegardes !

N'allez pas imaginer que le seul objectif de Rayman soit de libérer les Electoons. Il faudra également sauver sa peau, ce qui ne sera pas une mince affaire. Ne vous dites pas, au début du jeu, que c'est du "tout cuit", car la difficulté est progressive. De nombreuses épreuves vont vous être soumises, et il vous faudra beaucoup de réflexes, d'agilité et parfois même de patience, pour en venir à bout. C'est pour cette raison que les sauvegardes seront les bienvenues, d'autant plus que le jeu est vaste. Certes, il n'y a "que" 6 mondes, mais ils sont sous-divisés en niveaux, ce qui nous fait au total -tenez-vous bien- quelque 70 niveaux, plus ou moins grands ! Alors que ceux qui se posent des questions sur la durée de vie du jeu se rassurent : le nombre de niveaux, la difficulté des épreuves et les nombreuses cages à rechercher (6 par étape), vont vous éclater un bon bout de temps. De toute évidence, ce n'est pas le genre de jeu que l'on finit en deux heures, et cela malgré son excellente maniabilité. Tant mieux !

C'est beau, on en mangerait !

Et quand bien même le jeu serait facile, on y resterait rien que pour ses graphismes splendides, avec des scrollings différentiels qui pètent le feu. C'est un plaisir d'évoluer dans cet univers, et d'y rencontrer des personnages, amis ou ennemis, aussi bien réalisés que ceux-là. Les Boss sont d'enfer, et tout comme Rayman, n'ont ni bras ni jambes, ce qui ne les empêche pas d'avoir des pieds, que certains vous balanceront allègrement dans la tête, et des mains pour mieux vous agripper. Le tout fonctionne dans une fluidité irréprochable, puisque l'animation est exceptionnelle et ne souffre d'aucun défaut. Un régal esthétique qui n'a d'égal que la bande sonore, qui donne une ambiance gigantesque à certaines scènes (comme celle de la Forêt), et offre quelques solos instrumentaux dignes de Quincy Jones. Bon, j'exagère un peu, mais en gros, c'est ça. Pour conclure cette longue dissertation Raymanienne, je vous demanderai de prêter votre plus grande attention à ce jeu lors de sa sortie, car il en vaut le coup. La réalisation est excellente, l'ambiance est très agréable et très particulière, et la "plate-forme" trouve ici une dimension plus intelligente. Le petit point d'ombre (fallait bien en trouver un...) concerne le manque d'originalité dans la succession des niveaux et des Boss. C'est la structure traditionnelle des jeux de plates-formes qui veut ça... Mais celui-ci apporte tellement au genre, que l'on ne peut que se jeter dessus. ■



Hop, une vie en plus ! Elles aussi, il faudra les chercher...

Rayman

SON : 19/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 19/20

94%

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *UBI SOFT* • EXISTE SUR : *JAGUAR* • PRÉVU SUR : *PC CD-ROM, PLAYSTATION* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *70* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

Virtual hydlide

SATURN EUROPÉENNE

Des boss et des démons, vous en croiserez assez souvent. Pour les battre, il faut toujours choisir un matériel adéquat.

On vous avait promis, avec l'arrivée de la Saturn, une nouvelle génération de jeux. Pari tenu et gagné. Virtual Hydlide est un jeu d'aventure complètement novateur, et les programmeurs n'y sont pas allés de main morte. Action et 3D garanties.

Qu'est-ce qui peut

+ La 3D temps réel avec ses textures, et les monstres hideux sont splendides. Côté jeu, les énigmes sont les bienvenues.

– Au-delà de l'animation perfectible, on regrette le scénario un peu léger.

PAR LAURENT

pousser un jeune homme plein de ressources et de vie, à aller affronter les pires démons et êtres monstrueusement hideux ? Une femme, bien sûr ! Car notre héros, tout châtelain qu'il est, n'est pas homme à se laisser marcher sur les pieds, même par un vampire.

C'est par un bel après-midi de printemps moyenâgeux transylvanien, que le destin du couple allait s'assombrir, un démon devant kidnapper la belle châtelaine. Son époux, fort chagriné, sait très bien qui est à l'origine de cet acte. Près de son domaine vit un autre châtelain. Soupçonné d'être l'allié des forces démoniaques, il ne vit que la nuit, dort dans un cercueil, et a horreur de l'ail. Comme vous l'aurez facilement deviné, ce charmant voisin est un vampire. Et qui plus est, il est éperdument amoureux de la jeune châtelaine. Le malheureux époux se lance donc dans une nature étrangement peuplée, pour découvrir le repaire du démon.

De l'aventure loin d'être virtuelle

Mi-aventure mi-JDR, cette réalisation offre aux joueurs un jeu unique. C'est le seul jeu où vous avez vraiment l'impression de faire ce que bon il vous semble. En plus, il est doté d'un intérêt tout à fait remarquable, et a été conçu de manière très intelligente, notamment dans les niveaux de difficulté. En mode Hard, vous commencez sans armes, seul, en plein milieu de la forêt, et sans la moindre idée de ce que vous devez faire. Et là, ça devient bigrement intéressant, ce qui n'est pas le cas en Easy puisqu'on subit le scénario. Scénario peu développé d'ailleurs. Car les rencontres et dialogues sont inexistants dans le jeu. C'est dommage, car cela aurait donné une dimension plus sympathique à ce soft. Par contre, vous aurez beaucoup de recherche, et beaucoup de labyrinthes infestés de monstres et de gnomes pas aimables. En tout cas, c'est un soft taillé dans l'aventure brute. Un vrai régal, quoi.

À trop vouloir bien faire...

Nous sommes plutôt du genre à encourager les efforts créatifs. Le principe du perso que l'on dirige intégralement dans un monde en 3D est excellent, mais pose beaucoup de problèmes. D'abord, les bugs d'affichage pointent parfois leur nez. Ensuite, les problèmes de collision de sprites sont fréquents et ça gâche un peu le réalisme. Enfin, l'animation n'est pas des plus fluides. Dommage. Dommage aussi pour la maniabilité, à laquelle il faut s'habituer. Tous les boutons de la manette ont une utilité, et on s'emmêle un peu les doigts pendant les premiers instants de jeu. En plus, le système de vision du jeu est spécial : on voit le perso de dos, et les vues changent sans arrêt. On en perd le

Ces monstres vont essayer de vous empoisonner. Mais vous n'êtes pas obligé de les combattre. Fuyez, vous gagnerez du temps. Notez, au passage, la vue que vous aurez lorsque votre perso sera dos au mur.

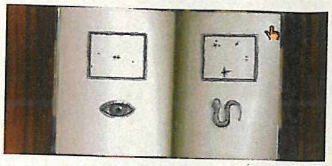
Ce nuage vert est toxique. Si vous le traversez, votre barre d'énergie deviendra mauve. vous devrez donc boire un antidote, ou foncer comme un dératé vers une fontaine, qui vous guérira.

Arghhhh... Un Tréant ! Ces arbres, tirés du monde des jeux de rôles, sont impitoyables et infestent la forêt. S'ils vous enlèvent trop d'énergie, allez plus loin, et laissez votre perso sans bouger. Son énergie remontera progressivement.

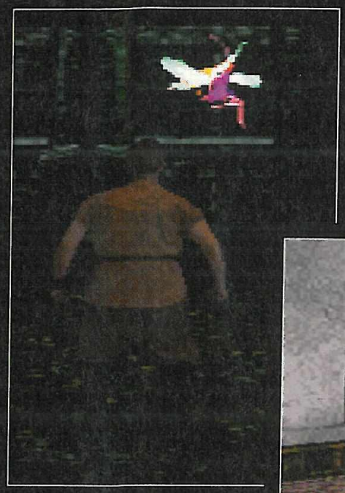
MATCH CONTRE

MYST

Voilà un choix bien difficile. Myst me plaît par sa beauté et son intérêt indéniable, et est un grand jeu d'aventure. Mais il est à armes égales avec Virtual



Hydlide sur ces deux plans, et ce dernier, par son originalité, me séduit d'avantage.



Voilà, une fée de récupérée. Il n'en reste plus que 2 et vous serez paré pour le grand combat. N'oubliez pas non plus les diamants.

Dans le château du vampire, allumez toutes les sphères vertes qui se trouvent dans les différentes pièces. Si vous ne le faites pas, vous ne pourrez pas entrer dans la pièce principale et affronter le vampire (pour la première fois...).

Deux choses ici. D'abord, lisez le panneau, et dirigez-vous au centre des monolithes. Un ascenseur vous conduira dans le cœur d'un volcan. Parfois, vous trouverez aussi des grands cristaux roses. Ceux-ci sont des téléporteurs. Ça évite de jouer à la course d'orientation pendant deux plombes dans les bois.

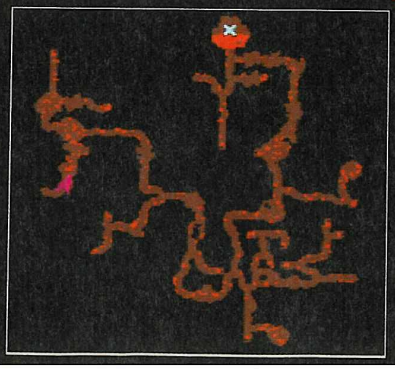
Voilà les menus auxquels vous aurez accès. Surveillez bien vos items. Vous avez beau être un héros, vous n'êtes pas Hercule, et vous ne pourrez pas tout porter. Il faut donc choisir ses objets en fonction de leur poids et de leur utilité.

EN RÉSUMÉ

Virtual Hydlide est un très bon jeu d'aventure/rôles. Labyrinthes, magie, êtres étranges et démoniaques, ambiance sonore nickel... rien ne manque. Il est en plus très novateur, et il est très agréable d'évoluer dans de la 3D temps réels bourrée de textures. Malheureusement, la maniabilité délicate et l'animation laissent à désirer. Un très bon titre tout de même.

sens de l'orientation. et la maniabilité en pâtit. Il faut s'y faire. Mais cela ne gâche rien à l'aventure, et les sauvegardes possibles à tous moments effacent de nos mémoires ce genre de problèmes. Ce jeu de la première génération Saturn est donc très bon. Mais ne vous étonnez de voir sa note différente du test import fait il y a quelques mois. On sait maintenant ce que peut faire la console. et on sait donc ce qu'auraient pu faire les programmeurs pour le perfectionner. Techniquement exceptionnel à l'époque. il est toujours très bon. mais en deçà du potentiel de la console. ■

En mode Easy, vous aurez cette carte. La croix indique votre objectif. Imaginez le super trip en Hard, lorsque vous n'avez pas cette carte ! C'est démentiel !



Virtual hydlide

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 18/20

88%

GENRE : *AVENTURE* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

De la 3D vectorielle "mappée", en voici, en voilà ! Le plaisir des yeux est garanti mais qu'en est-il de l'intérêt du jeu ? La réponse dans ce Zapping.

Panzer dragoon

SATURN EUROPÉENNE

PAR FRANCIS

Déjà testé en

import Japon dans le n° 37. Panzer Dragoon arrive enfin en version européenne. Nous nous devions de vous en reparler et ne voulions surtout pas vous priver de contempler encore une fois ce merveilleux jeu...

+

Le jeu est tellement beau et passionnant qu'on aurait envie de "rentrer" à l'intérieur de la télé pour grimper soi-même sur le dos du dragon ! Quel plaisir !

-

Des tirs plus variés et la possibilité de heurter plus souvent le décor n'auraient pas été de trop.

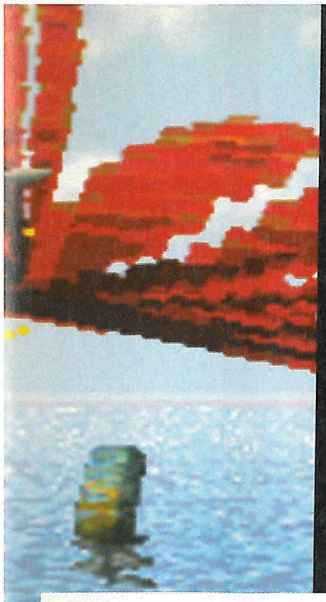
Un petit rappel sur l'histoire

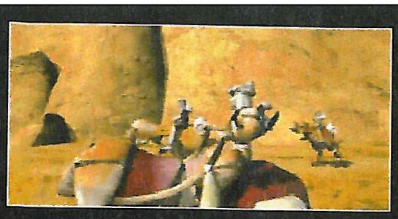
Mais que reste-t-il de la civilisation florissante d'autrefois ? Les quelques êtres humains restants vivent dans la crainte d'une guerre cyber génétique, sous la menace des forces démoniaques du Dragon Noir. Seul le dragon bleu cuirassé et son chevalier blanc peuvent les contenir... Malheureusement, ce chevalier de légende vient de succomber sous vos yeux à une attaque en force. Et c'est à vous, seul être humain survivant, qu'il passe le flambeau quelques instants avant de rendre l'âme...

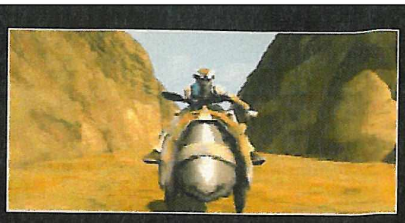
Vous disposez de deux types de tir. Un tir normal dans lequel vous devez viser juste et un autre dans lequel vous devez d'abord accrocher le ou les ennemis dans votre cible pour que votre tir aille ensuite directement les atteindre. Une force de frappe impressionnante !

Des qualités techniques indéniables

Dès les premiers instants, le ton est donné avec une introduction de choc où la 3D vectorielle mappée est utilisée avec brio et dans laquelle la musique nous plonge en plein rêve ! Mais la plus grande surprise vient du jeu, lui aussi extrêmement beau, et pas seulement beau... Le Dragon sur lequel vous êtes assis connaît le chemin qui mène au Dragon Noir et, sans que vous ayez à faire quoi que ce soit excepté monter, descendre (possibilité de sélectionner des commandes directes ou inversées) et bouger légèrement sur les côtés pour éviter une collision ou un tir, il vous mènera à lui. Sur le principe, il n'y a rien à dire, c'est un choix et, même si l'on a énormément envie d'aller où bon nous semble, le jeu est très bien comme ça. En revanche, on regrette qu'il y ait peu d'occasions de heurter des éléments du décor, ce qui aurait apporté encore plus de frissons... Votre dragon étant si imposant, il sera sans doute préférable pour vous de choisir la vue médiane voire éloignée et non pas celle rapprochée dans laquelle le battement des ailes vous bouche un peu la vue. N'oubliez pas que votre rôle principal est de tirer sur tous les ennemis (le déplace-







L'introduction est absolument magnifique ! Un film de 7 minutes qui vous plonge en plein rêve et dont les textes sont sous-titrées en français.

Les paysages sont très variés ! Dans ce jeu, vous ne pouvez pas aller où bon vous semble car votre route est déjà toute tracée, mais vous devez bien vous orienter pour tirer sur les ennemis et surtout ne pas les rater.

Les ennemis sont de taille et, pour les Boss de fin de chaque niveau, vous verrez leur barre d'énergie apparaître en haut de l'écran.

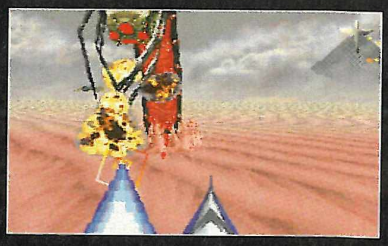
MATCH CONTRE

RIEN

La logithèque de la Saturn n'étant pas encore celle de la Megadrive, Panzer Dragoon est le seul de son genre. Des Shoot'Em Ups en trois dimensions, y'en a pas. Ce jeu est donc pour l'instant sur cette unique machine . Gageons qu'il ne le reste pas longtemps, surtout au vu de sa qualité technique et du plaisir qu'il procure lorsqu'on prend le joypad.

Suivant la position des ennemis sur votre radar, vous pouvez regarder sur la droite, la gauche, et même en arrière, pour leur tirer dessus.

Trois vues sont disponibles et vous pouvez en changer à tout instant. Dans la vue rapprochée, le battement des ailes du dragon vous cache parfois les ennemis, alors attention.



ment de votre cible est rapide et précis à la fois), ennemis qui peuvent d'ailleurs venir de n'importe où. Pour cela, vous aurez la possibilité de regarder rapidement tout autour de vous (les rotations sont rapides et l'animation toujours impeccablement fluide), tout en laissant votre dragon tracer la route. Original, non ? De plus, vous aurez deux possibilités de tir, un tir avec lequel vous devez viser votre cible et un autre avec lequel il vous suffit de passer devant les ennemis avec votre viseur pour les accrocher et ensuite laisser faire votre tir, qui ira de lui-même s'abattre sur eux ! Deux tirs différents, c'est déjà bien mais il est dommage que l'on ne puisse pas en obtenir d'autres, en ramassant des options par exemple... Toujours très bien accompagné musicalement, vous serez également charmé par les différents effets sonores, comme le bruit d'un ennemi disloqué qui plonge dans la mer, qui apportent énormément de réalisme. Enfin, les ennemis que vous croiserez ne vous décevront jamais, ni par leur beauté, ni par leur taille et encore moins par leur agilité ou leur intelligence ! Globalement, vous le voyez, il n'y a que peu de choses à reprocher à ce jeu dont l'intérêt est à la hauteur de la réalisation. ■

EN RÉSUMÉ

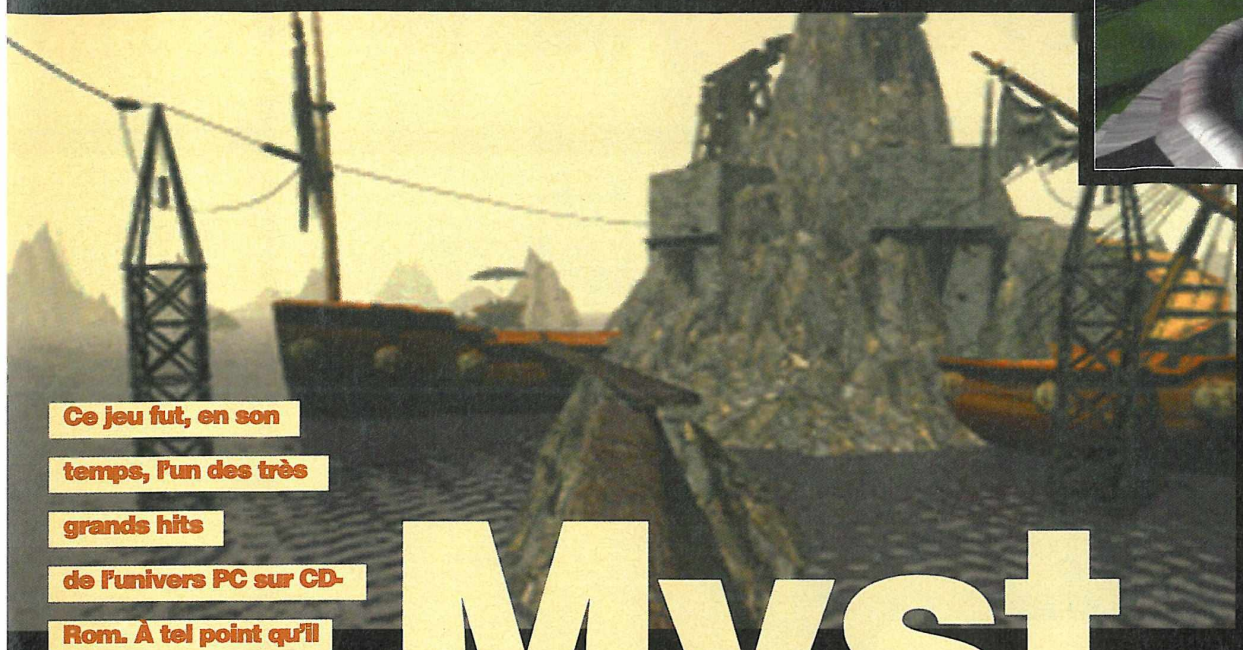
Le premier Shoot'em Up sur Saturn entre en force et place déjà la barre très haut. La technique est parfaitement maîtrisée et il ne manque que quelques options de jeu pour que l'intérêt soit au top ! Panzer Dragoon est un jeu vraiment surprenant.

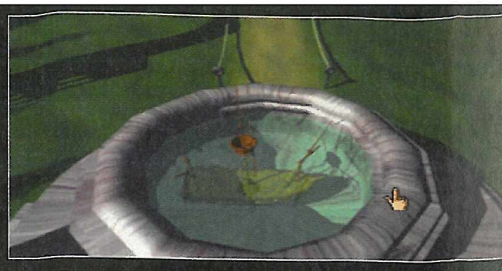
Panzer dragoon

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 18/20

91%

GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *SEGA* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *7* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*





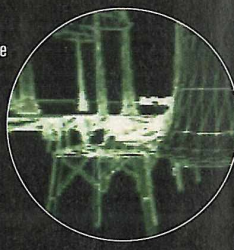
Autour de ce navire règne un grand mystère… À vous de le découvrir.

Non, ceci n'est pas un fauteuil de dentiste. C'est un observatoire d'astronomie. Vous aurez intérêt à connaître vos constellations...

Myst

SATURN EUROPÉENNE

Ce jeu fut, en son temps, l'un des très grands hits de l'univers PC sur CD-Rom. À tel point qu'il en devint une légende... Le voici désormais sur Saturn, et il est temps de nous plonger dans une île mystérieuse, sortie tout droit d'un vieux grimoire : Myst Island.



Grâce à une habile manipulation, vous pourrez assister au "making of" du jeu. Voir Logan pour cela...

PAR LAURENT

Lorsqu'un jour

vous découvrez un manuscrit couvert de poussière, à moitié rongé par des souris en manque de gorgonzola, vous êtes loin de vous douter de ce qui vous attend. Ouvrant le manuscrit, vous découvrez la description très précise d'une île perdue dans les mers...

Aventure Simone !

Passionné par ces lignes, il vous est impossible de décrocher vos yeux rougeoyants de ces pages poussiéreuses. C'est ainsi que vous apprenez qu'un démon a tenté, dans les temps anciens, de mettre la main sur le monde de Myst. Puis, comme par magie, et sans vous en rendre compte, vous vous retrouvez projeté sur cette île. Pris au piège, et complètement paumé, vous n'avez d'autre solution que de résoudre les énigmes pour retrouver votre liberté, et rendre la sienne à l'île. Sans le vouloir, vous avez été investi d'une mission. Pas de bol, c'est tombé sur vous. Et ne vous en plaignez pas ! Car si vous pouvez montrer quelques hésitations au tout début, vous vous prendrez vite au jeu. C'est de l'aventure à 200% ! Tout au long de votre quête, vous allez rencontrer énigme sur énigme. Certaines sont assez simples, d'autres carrément tortueuses. Alors évidemment, ceux qui n'aiment pas réfléchir ne vont apprécier ce jeu à sa juste valeur. Et comme en plus, il n'y a pas de combats... Quant aux autres, ceux qui aiment la réflexion et la recherche, ils risquent de craquer devant cette production de classe. En permanence, il faudra tout fouiller, cliquer sur tous les éléments du décor, et se servir de ses neurones. Et ça, on aime à la folie !

Retenez tous les chiffres que vous trouverez. Certains sont des combinaisons de coffre ou des dates cruciales...

Des seringues dans les tiroirs ? Il s'en passe des vertes et des pas mûres, par ici !

Une beauté mystique...

Typique de l'univers du CD-Rom sur PC, Myst est un jeu qui peut se jouer avec la souris Sega. Pour vous déplacer et actionner les leviers et autres objets, vous devrez faire comme sur un PC : cliquer à tout-va. Et comme le PC a laissé ses marques, on a droit à des graphismes sublimes en images de synthèse. C'est vraiment magnifique. Mais il est dommage que les déplacements ne se fassent qu'écran par écran. Ah... Si on avait eu de la 3D pré-calculée... Mais ne soyons pas trop gourmands. L'image ne souffre pas trop de la compression, et même les petites animations sont sympas. Réjouissons-nous plutôt de l'arrivée de ce jeu, qui comblera plus d'un apprenti-aventurier ! ■

EN RÉSUMÉ

Myst, le très beau et le très grand classique du PC CD-Rom, est une production qui enchantera les amateurs du genre. L'aventure est omniprésente, et le jeu nécessite énormément de recherche, de réflexion et de logique. Dommage que l'on ne se déplace qu'écran par écran. Ça gâche un peu le plaisir. Mais vous ferez vite abstraction de ce défaut une fois dans le bain...

GENRE : *AVENTURE* • ÉDITEUR : *ACCLAIM* • EXISTE SUR : *PC CD-ROM* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE MONDES : *7* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

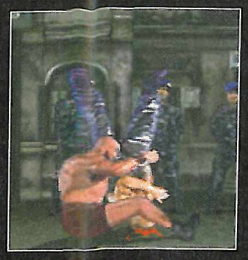
SON : 18/20
GRAPHISME : 20/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 17/20

87%

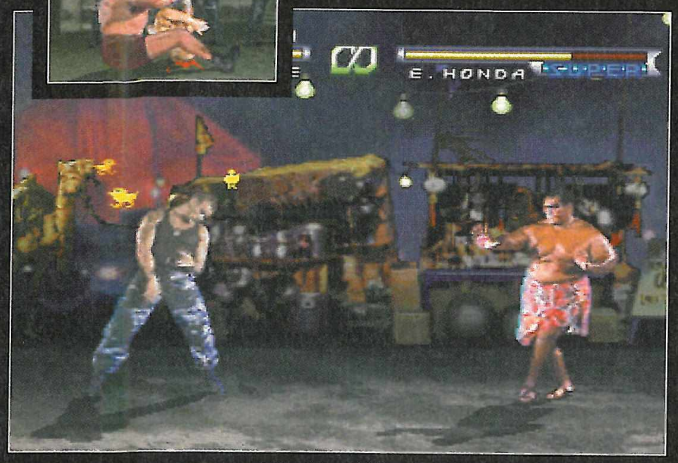
Street fighter the movie

SATURN EUROPÉENNE

Tiré du film, lui-même tiré du jeu, Street Fighter est d'ores et déjà dispo sur Saturn. MegaForce s'exprime.



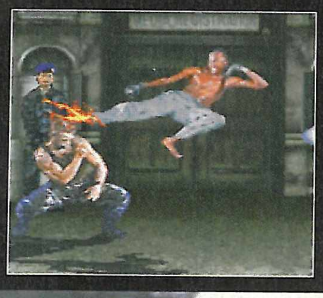
Voici un exemple de projection très douloureuse. Le premier à toucher l'adversaire remporte des points.



Guile a été sonné à force de prendre des coups à répétition. Cui, cui...

Cammy réalise ici un ciseau à la tête très spectaculaire.

Zangief le lutteur nous honore ici d'un rouleau compresseur punitif !



Trêve de

PARFRANCIS

bavadarges et de balivernes. Street Fighter reste SF et ce qu'on le veuille ou non. Bon jeu donc, il n'est cependant pas sans reproche. Tiré du film du même nom, toutes les animations et tous les dessins ont été digitalisés, ce qui en soi pourrait être un bienfait, surtout qu'on a réellement l'impression d'être l'un des quatorze combattants qui se foutent sur la tronche continuellement. Malheureusement pour eux, le rendu n'est pas des meilleurs et à chaque niveau, la même sensation nous envahit : les héros sont comme rajoutés sur le décor, d'une manière complètement indépendante. Du coup, l'atmosphère n'est pas géniale. Pour tout dire, on est un peu gêné.

Une saga...

Pour être saga, Street Fighter est une véritable saga et cette version n'est pas là pour nous contredire. Si on retrouve dans cet épisode tous les coups spéciaux principaux des divers protagonistes, l'ajout de certains personnages ainsi que quelques coups supplémentaires permet à SF The Movie de regagner un peu d'intérêt, même pour les possesseurs de la version Megadrive. Si le plaisir de jouer et de décalquer ses ennemis à grands coups de Fire Ball est toujours aussi important, on regrettera quand même que la réalisation générale de cette super production n'ait pas été plus soignée et plus originale. On déplorera par exemple l'impossibilité de jouer sur plusieurs plans ou de pouvoir tourner autour de son adversaire. SF The Movie est un bon jeu de baston, mais MegaForce reste cependant persuadé que la Saturn mérite des jeux d'une qualité technique meilleure que ce que nous venons de voir. ■

GENRE : *BASTON* • **ÉDITEUR :** *ACCLAIM* • **NOMBRE DE CD :** *1* • **DIFFICULTÉ :** *MOYENNE* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *8* • **NOMBRE DE PERSONNAGES :** *14* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 ou 2* • **CONTINUES :** *OUI* • **SAUVEGARDE :** *OUI*

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 17/20

86%

EN RÉSUMÉ

L'esprit des précédentes versions persiste. Il ne manque à SF The Movie que quelques broutilles pour être vraiment excellent. Un bon jeu, mais qui ne tire pas suffisamment parti des avantages de la machine.

RECAP

Schwet ! Le C

BATMAN FOREVER

Test p. 48 MEGADRIVE

GENRE : BEAT'EM UP

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 ou 2
NB. DE NIVEAUX : 8
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

84%

RÉSUMÉ : Voilà un jeu comme on n'en a jamais vu, qui mélange assez bien le Beat'em Up et le jeu de combat. Une bonne initiative mais un jeu peu pratique à deux (en mode "aventure") et pas assez dynamique.

- Les nombreux passages secrets.
- Les coups spéciaux.
- Personnages digitalisés.

- Niveaux sont assez courts.
- L'aventure à deux est confuse.

BATMAN FOREVER

Test p. 100 GAME GEAR

GENRE : BEAT'EM UP

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : NON
PASSWORDS : NON

80%

RÉSUMÉ : Un peu moins intéressant que la version MD à cause de toutes les options manquantes, la version GG est tout de même sympathique bien que les graphismes soient très monotones.

- De bons enchaînements.
- Un jeu pas trop lent.
- Une bonne ambiance.

- Des graphismes tristes.
- Ça manque de dynamisme.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Test p. 91 GAME GEAR

GENRE : PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 10
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSEWORDS : OUI

78%

RÉSUMÉ : Ce jeu de plates-formes n'est pas vraiment une affaire ! Seuls les 5 armes proposées sont intéressante, le jeu lui ne l'est pas à cause d'un travail technique on aurai envie de dire, bâclé.

- 5 armes.
- Un grand saut.

- Des bugs d'animation.
- De petits effets sonores.
- Aucune originalité.

COMIX ZONE

Test p. 42 MEGADRIVE

GENRE : BEAT'EM UP

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : FRANCAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI (À PARTIR NIVEAU 2)
PASSWORDS : NON

93%

RÉSUMÉ : Comix Zone est le jeu le plus original de l'année. Ses graphismes comics, les choix laissés au joueur, et sa maniabilité impeccable vont vite séduire les amateurs du genre. Et une telle originalité est rare.

- La variété des coups
- Du 100% comics
- Un jeu à lire
- Mutants et aliens à gogo
- Une seule vie ?

DIGITAL PINBALL

Test p. 100 SATURN

GENRE : SIMU. FLIPPER

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 à 2
NB. DE FLIPPERS : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : NON

80%

RÉSUMÉ : Très beau jeu de flipper qui flashe par ses graphismes. Quatre flip' sont proposés d'entrée, et on aurait préféré avoir a gagné des parties pour avoir le droit de jouer au suivant.

- Les graphismes superbes
- La jouabilité
- Vue intégrale du flip'

- Quatre flippers seulement
- Les écrans qui cachent la bille

GARFIELD CAUGHT IN THE ACT

Test p. 90 GAME GEAR

GENRE : PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 8
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSEWORDS : OUI

81%

RÉSUMÉ : Un jeu classique mais un travail technique soigné qui rappelle un peu Earthworm Jim sur MD. Un très bon jeu donc mais que certains ne trouveront malheureusement pas assez difficile.

- Une très bonne maniabilité.
- Des graphismes variés.
- Un matou bien animé.

- Un seul niveau de difficulté.
- Un jeu assez classique.

PANZER DRAGOON

Test p. 122 SATURN

GENRE : SHOOT'EM UP

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : FRANÇAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 7
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

91%

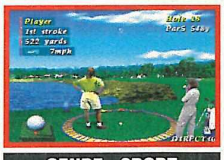
RÉSUMÉ : Le jeu est tout simplement surprenant du début jusqu'à la fin ! C'est beau, c'est intéressant et la maniabilité est aussi bonne qu'originale. À découvrir le plus rapidement possible.

- C'est super beau.
- Ça bouge à donf !
- Tout en 3D mappée.
- Des Boss gigantesques.

- 2 types de tir seulement.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

Test p. 100 SATURN



GENRE : SPORT

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 à 4
NB. DE MODES DE JEU : 7
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

86%

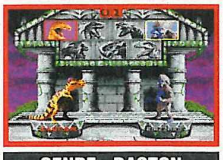
RÉSUMÉ : Cette première simulation de golf est très réussie mais trop classique pour être un hit. C'est un jeu sérieux qui manque d'originalité mais qui plaira assurément à tous les amateurs.

- Des parcours très clairs.
- Des commandes faciles.
- Plein de modes de jeu.

- Pas assez de bruitages.
- Un jeu sans surprises.

PRIMAL RAGE

Test p. 92 MEGADRIVE



GENRE : BASTON

ÉDITEUR : TIME WARNER INT.
JEU EN : ANGLAIS
JOUEURS : 1 ou 2
NB. DE MONSTRES : 7
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

75%

RÉSUMÉ : Le principe d'exécution des coups spéciaux, venu du jeu d'arcade, n'est pas adaptée aux manettes de nos consoles et gênent beaucoup la maniabilité. Un jeu faible de toute façon pour du 24 Mb.

- Les hurlements.
- Les fidèles qui s'excitent.

- L'exécution des coups spéciaux.
- Peu de coups.
- Pas terrible pour du 24 Mb !

RAYMAN

Test p. 116 SATURN

GENRE : PLATES-FORMES

ÉDITEUR : UBI SOFT
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 70
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

94%

RÉSUMÉ : La durée de vie de Rayman est longue, et il a été conçu de manière intelligente, avec son système de carte et de sauvegardes. Maniabilité exemplaire. Graphismes et bande sonore sublimes.

- Les sauvegardes
- Le système de carte
- La variété des épreuves
- Bande sonore prodigieuse

- De la plate-forme quand même

SHINING FORCE

Test p. 87 MEGADRIVE

GENRE : ROLE/AVENTURE

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE D'AVENTURES : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SAUVEGARDE : OUI

80%

RÉSUMÉ : La série des "Shining" continue sur M-CD... Le principe du jeu reste le même, des petites choses ont été ajoutées, les aventures sont nouvelles, mais tout cela manque beaucoup d'originalité.

- 4 niveaux de difficulté.
- Des batailles stratégiques.
- De bonnes aventures.

- Pas de séquences animées.
- Aucune grande nouveauté.

SHINING WISDOM

Test p. 100 SATURN

GENRE : JEUX DE ROLES

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : JAPONAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : N.C.
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

87%

RÉSUMÉ : La maniabilité est pénible. Très proche d'un soft comme Soleil, il est vaste, mais la gestion des vitesses de déplacements du personnage est à revoir. Il garde somme toute beaucoup d'intérêt.

- Tout est paramétrable
- La durée de vie importante
- Des labyrinthes à gogo

- Maniabilité surprenante
- Des graphismes 16 bits

uide...

Si vous hésitez encore sur l'acquisition de tel ou tel jeu testé dans Mega Force, ces pages sont là pour vous. D'un coup d'œil, d'un seul, vous voilà "armé" pour affronter des vendeurs peu scrupuleux et prêts à vous vendre n'importe quoi, n'importe comment...

GEORGE FOREMAN FOR REAL

Test p. 91 MEGADRIVE

GENRE : SPORT

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 À 2
NB. DE BOXEURS : 20
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PASSWORDS : OUI
SAUVEGARDE : NON

71%

RÉSUMÉ : Des graphismes à pleurer (à part l'effort de digitalisation des boxeurs), une maniabilité à faire criser n'importe quel apprenti boxeur. La prochaine fois, essayez Mike Tyson, il est plus frais.

- 20 boxeurs
- Créer son propre joueur

- Une animation très pauvre
- Des digits médiocres
- Une maniabilité énervante

GEORGE FOREMAN FOR REAL

Test p. 87 GAME GEAR

GENRE : SPORT

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE BOXEURS : 20
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : OUI

79%

RÉSUMÉ : La maniabilité est meilleure que sur MD, mais le jeu est vraiment plus bourrin. Les esquives et autres tactiques de combat n'ont que peu de place et l'animation des boxeurs est pauvre.

- Des digits sympas
- Une maniabilité correcte

- Des combats de bœufs
- Aucune animation autre que les joueurs
- Un nombre limité de modes de jeu

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RING

Test p. 98 MEGADRIVE

GENRE : PLATES-FORMES

ÉDITEUR : US GOLD
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 8 + 6 BONUS
DIFFICULTÉ : FACILE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

83%

RÉSUMÉ : Bourré de petites idées sympas, mais son manque de durée de vie flagrant dû à une facilité excessive en fait un jeu pour les plus jeunes. En plus, l'animation est un peu défectueuse.

- Les métamorphoses d'Izzy
- Les tonnes de passages planqués
- Les manches bonus

- L'animation saccadée
- Une durée de vie bien légère

MARSUPILAMI

Test p. 94 MEGADRIVE

GENRE : ACT./RÉFL.

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : FRANÇAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 24
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
CONTINUES : NON
PASSEWORDS : OUI

85%

RÉSUMÉ : Ce beau jeu est vraiment très agréable à jouer et mignon comme tout. Même s'il faut souvent recommencer un niveau pour le passer, on a envie de continuer plus en avant.

- De très beaux graphismes.
- Une dizaine d'actions possibles.
- Un jeu rigolo et agréable.

- De niveaux trop courts.
- Refaire plusieurs fois le même niveau.

MYST

Test p. 124 SATURN

GENRE : AVENTURE

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE MONDES : 7
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

87%

RÉSUMÉ : C'est un jeu mythique et indéniablement prenant. Les énigmes, épreuves de logique et recherches réjouiront les amateurs du genre. Les graphismes sont splendides (image de synthèse).

- Un jeu du monde PC
- Des graphismes splendides
- Casses-têtes à volonté
- Les passages secrets

- Déplacements écrans par écrans

NHL'96

Test p. 52 MEGADRIVE

GENRE : SPORT

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 à 4
NB. D'ÉQUIPES : 26
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

89%

RÉSUMÉ : NHL'96 est le digne successeur des précédentes versions. Les graphismes ont été affinés, Charlie Oleg a ajouté de nouveaux morceaux à son orgue magique, et on compte de nouveaux modes.

- La rapidité des joueurs
- L'entraînement aux pénalties
- Ça cogne dur
- Charlie Oleg en live

- Un petit radar ?

STREET FIGHTER THE MOVIE

Test p. 125 SATURN

GENRE : BASTON

ÉDITEUR : ACCLAIM
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 ou2
NB. DE PERSONNAGES : 14
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

86%

RÉSUMÉ : Très proche des autres Street Fighter dans son esprit et sa maniabilité, le jeu gagne en intérêt grâce au film. Les digits des personnages et des décors sont très beaux et le jeu toujours agréable.

- Tout est digitalisé.
- 14 personnages !
- L'esprit Street Fighter.

- Mouvements pas assez décomposés.
- Des petits bugs dans les collisions.

TAILS ADVENTURES

Test p. 88 GAME GEAR

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 12
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

88%

RÉSUMÉ : Voilà un jeu qui mêle habilement plates-formes et scènes d'action et qui propose une tonne d'armes et de gadgets des plus intéressants. Avec une très bonne maniabilité, on ne peut qu'aimer.

- Plein d'armes et d'options.
- Des musiques géniales.
- Des actions variées.
- Un jeu intéressant.

- Textes en Japonais.

VIRTUA FIGHTER

Test p. 86 MD 32X

GENRE : BASTON

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 à 2
NB. DE PERSOS : 8
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON

94%

RÉSUMÉ : La finesse des graphismes n'est pas celle de la Saturn ou de l'arcade, mais le plaisir de jeu est le même. Fluidité, rapidité et fun. On a un nouveau mode, le Tournament, et de nouvelles options.

- Le mode Tournament
- De nouvelles options
- La fluidité de l'animation
- Utilise capacités de la 32X

- À quand VF 2 ?

VIRTUAL HYDLIDE

Test p. 120 SATURN

GENRE : AVENTURE

ÉDITEUR : SEGA
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1
NB. DE NIVEAUX : 8
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

88%

RÉSUMÉ : L'aventure en direct live. Vous dirigez votre perso librement dans un univers en 3D (calculée en temps réel), et devez trouver des objets, résoudre des énigmes, et combattre l'ennemi.

- Textures de tous les côtés
- Les énigmes sympas
- Des monstres hydeux

- Un scénario un peu léger
- Une animation perfectible

WEAPONLORD

Test p. 80 MEGADRIV

GENRE : BASTON

ÉDITEUR : OCÉAN
JEU EN : ANGLAIS
NB. DE JOUEURS : 1 ou 2
NB. DE PERSONNAGES : 7
DIFFICULTÉ : MOYENNE
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : OUI

88%

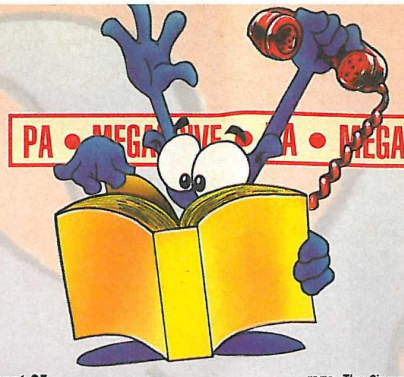
RÉSUMÉ : Le combat avec arme apporte énormément au jeu qui ne pêche réellement que par ses décors, quelque peu grossiers. Un jeu de combat très excitant, dans lequel l'action est bien au rendez-vous.

- Bloquer les coups !
- Les enchaînements.
- Combattre avec des armes.
- Un jeu différent.

- Les graphismes sont grossiers.

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

★ MEGADRIVE 32X ★

ACHAT

Département 11
Ach. 32X seule ou avec 1 jeu (Star Wars, Virtua Racing...) à prix intéressant. Tél. après 18H au 68 76 32 73.

VENTE

Département 01
Vds sur 32X Star Wars ainsi que plusieurs jeux sur MD et M-CD. Tél. à David au 74 46 85 68 après 19H30.

Département 56
Vds 32X + 3 jx Doom, Virtua Racing Deluxe, Star Wars + 1 man. 6 boutons, prix à déb. Tél. à Jacques : 97 66 98 16.

Département 75
Vds MD2 + 32X + Knuckles Chaotix tout en TBE + boîtes d'origine et notice + 2 man. : 1400F à déb. Tél. à Mathieu ap. 17H : 43 47 29 31.
Vds 32X et M-CD + cosmique Carnage (32X), Sonic CD, Road Advanger et Thunderwak, prix intéressant. Tél. à Axel PIRIOL au 47 63 04 40.

★ GAME GEAR ★

CONTACT

Département 16
Ech. Bonkers, Sonic Drift Racing, Sonic 1, Columns contre Asterix, Desert Strike, Hook, Micro Machines 1. Ecrire à Eric FABRE, 10 Rue de Bône, 16100 COGNAC ou tél. : 45 82 19 07.

VENTE

Département 31
Vds Asterix, Sonic II, Sonic Triple Trouble...). Tél. : 61 83 19 09.

Département 45
Vds jeux GG (Road Roash, Zool, Chuck Rock, Bart vs...) prix de 100F à 200F. Tél. à Charles au 38 35 59 78 ou écrire à CLAVEL Charles, 7 Route de Gien, 45460 LES BORDES.

Département 59
Brade jx GG de 100F à 150F dont nouveautés comme Fatal Fury Special, MK2, Sonic 4, Donald 2 mais aussi autres jx (+ jx Master avec ad.). Tél. à Cédric ap. 20H au 27 66 15 23.

Département 77
Vds GG + jx Columns, James Pond2, Klax, Chakani, Starwars, Super Smash TV, G. Gladiators à 600F le tout soit 50F le jeu. Vds aussi NBA JAM à 150F. Tél. à Loïc au 64 88 65 03.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 73
Ech. sur MS Ninja Gaiden contre jx plate-formes ou d'action et vds d'autres jx. Contacter Flavien : 79 55 57 48.

Département 75
Ech. MS 2 + 3 jx contre MD 2 + 3 jx. Vds 4 en 1 sur GG : 199F et Goal 95 : 299F sur SNIN. Tél. : 46 77 87 11 ou écrire à ABROUSTET Mathieu, 36 Av. Paul Vaillant Couturier, 94800 VILLEJUIF.

VENTE

Département 24
Vds jx MS entre 150F et 200F (Asterix, Mickey, Prince of Persia, MGP II et Operation Wolf) VD Light Phaser (pistolet) : 50F, VD Pad : 20F. Tél. à Laurent ap. 18H : 53 54 75 29.

Département 29
Vds ou éch. MS II + 26 jeux 1 man. : 700F ou éch. contre uen SNES ou MD. Tél. au 98 49 39 39.

Département 31
Vds MS 2 + jeux Shinobi, Ghostbusters, Kung Fu Kid, Sonic 2, Alex Kidd, TBE. Tél. au 61 74 44 46.

Département 60
Vds MS + 2 man. + 13 jx (Mickey 1 & 2, Sonic, Street of Rage, Moonwalker, James Bond, The Ninja...) et éch. sur MD Landstalker contre Light Crusaders. Tél. ap. 18H : 44 43 66 88.

Département 62
Vds MS 2 + 9 jx + pro action replay, le tout en TBE : 700F, échange 3 jeux MD contre 1. Faire offre au 21 56 05 57.

Département 72
Vds Sega MS II + 16 jeux avec 3 man. et 1 pistolet, prix : 800F. Demander Jean-Marie au 43 35 86 80.

Département 92
Vds 10 jeux MS + adapt. MD pour jeux MS : 500F (vente séparée poss.). Tél. à Jean-Paul au 46 23 16 43.

★ MEGA-CD ★

VENTE

Département 59
Vds M-CD 2 + Road Avenger + Ecco + J. Park + Ground Zero Texas : 1400F tout en TBE. Tél. à Guillaume : 28 65 65 55.

Département 75
Vds MD 1 avec 7 jx (Soleil, Sonic Sp.) + M-CDII avec 4 CD (Dune, Iron, Helix) + 1 man. + adapt. CD + TV 55 cm : 2000F prix à déb. Tél. à David entre 18H et 18H45 : 43 43 16 83.

Département 78
Vds M-CD + 6 CD (Final Fight, Night Trap, Lethal Enforcers + 2 pist., J. Park...) : 1990F. Tél. à Stéph : 30 99 41 32 ap. 18H.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 70
Ach. Pac Man, Pac Mania. Tél. à Stéphane COLLEY, 30 Le Château, 70220 FOUGEROLLES. Tél. soir ap. 21H : 84 49 18 93.

Département 75
Achète pro action replay 2 : 200F, Dragon Ball Z : 150F. Tél. à Victor le soir au 40 09 27 53.

Département 95
Achète sur MD Slam Masters. Tél. au 49 71 80 17 du lundi au vend. de 8H à 16H ou écrire à P. VOYER, 5 rue Robert Foulon, 95360 MONTMAGNY.

CONTACT

Département 14
Ech. jx MD Rocket Knight, FIFA, Cool Spot, alien 3, Global Gladiators, Aladdin, Mortal Kombat, Mickey Mania contre Sonic et Knuckles et autres. Tél. ap. 19H30 : 31 63 79 25.

Département 16
Ech. sur MD Jurassic Park, Power Rangers, Predator 2 contre M. Machine 1 ou Rambo 3. Vds sur MD True Lies : 330F neuf ou éch. contre un action replay 2. Ecrire à Eric FABRE, 10 Rue de Bône, 16100 COGNAC, tél. : 45 82 19 07 à 17H45.

Département 17
Vds ou éch. Sonic 2&3, Aladdin, le Roi Lion, Earthworm Jim... : de 50F à 250F contre Theme Park, Soleil, Street Racer, S. of Rage 3, Micromachines 2. Tél. à Clément : 46 94 76 33.

Département 35
Ech. ou vds jeux MD Shining Force 2, Landstalker, Mortal Kombat 2, Samuraï, Showdown... Tél. 99 51 59 51.

Département 37
Ech. jeux MD, M-CD, 32X. Tél. à Hélène au 47 94 60 64 le W-E uniquement ou écrire à MARIE Hélène, la Veronnerie, 37350 CHAUMUSSAY.

Département 38
Vds ou éch. 14 jx sur MD, CD, GG ou 32X (Legend Thor, Star Wars 32X, Mickey Mania CD...) Rech. jx GG et MD Theme Park, Light Crusaders, Metal Head 32X... Tél. : 74 54 50 15.

Département 41
Ech. Mickey Mania contre la Legend de Thor ou autre ou Soleil ou Spirou ou E. Jim. Tél. au 54 81 23 67.

Département 46
Je donne 40 télécartes contre Rock'n Roll Racing ou Sonic 3 ou Boogerman ou Asterix pouvoir dieux. Ecrire à CHOCHOY Gérard, 44 B les Ambaysses, 46200 SOUILLAC, tél. après 20H au 65 37 06 28.
Ech. Max. Carnage contre Flink. Ecrire à CHOCHOY Gérard, 44 B les Ambaysses, 46200 SOUILLAC, tél. ap. 20H : 65 37 06 28.

Département 59
Ech. 26 jeux MD Alien, Soldier, Shining Force II et 8 jeux GG Sonic Drift jap., Mortal Kombat, Halley Wars... Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES, tél. à partir de 18H au 27 28 93 23.

Département 63
Ech. Mickey and Donald, Rolling Thunder 2 contre Landstalker. Tél. à Tom ap. 18H au 73 97 22 71 ou le W-E au 73 97 97 89.

Département 66
Vds NBA JAM, Amazing Tennis, Sunset Riders, prix de 100F à 150F (ou éch. contre DBZ) sinon ach. Dragon Ball Z max. 250F. Tél. à Sébastien après 19H au 68 56 43 66.

Département 76
Ech. Titi & Gros minet, Tortue Ninja, Sonic Mickey Mouse, W. of Illusion. Ecrire à TORCHY Thierry, 20 rue Guillaume Appolinaire, 76320 ST PIERRE LES EBEUF, tél. : 35 78 35 11.

Département 76
Ech. sur MD: Terminator, Talespin, Jurassic Park, Streets of rage, The Simpsons, Road Rash 2 contre Jungle Strike, ou Royal Rumble, ou Ecco, ou Aladdin. Tél: 35 85 23 38 (Claude).

Département 86
Ech. The Lawnmower Man contre Desert Strike ou Jungle Strike. Vds Altered Beast : 30F et David Robinson, Basket Ball : 70F, poss. d'échange. Tél. à Guillaume : 49 21 63 94.

Département 92
Ech. John Madden 93' + NHLPA 93' contre Pete Sampras Tennis. Vds Senna 2 : 100F, NBA JAM : 200F, Terminator 2 : 150F, Sonic 4 : 250F et Flashback : 150F. Contacter Sébastien après 19H au 46 55 67 66.

Département 94
Ech. sur MD Super Hydle, Buck Rogers, M1 Battle Tank, Batman Returns, Glock, Dark Castle, Corporation, Asterix. Appeler Laurent après 19H au 43 39 93 84.

VENTE

Département 01
Vds MD + 2 man. (dont 1 turbo 6 boutons) + Sonic 1-2-3-4, Simpsons, Quackshot : 2500F. Vends MD I + 4 jx : 900F. Vends jeux de 200F à 350F, SF2' + manettes 6 boutons + Aladdin + Tazmania + Mickey et Donald + Street of Rage II. Appeler le soir au 79 81 58 09 ou écrire à MATHIEU STEPHANE, 1 Place des Catalpas, Sonod, 01300 BELLEY.

Département 02
Vds Mario All Stars (jeu ayant Mario 1-2-3 et un Mario inédit) + Mario 4, le tout livre avec boîtes et notices garantie jusqu'au 31/3/96 (je l'ai eu le 31/7/95), le tout : 600F. Tél. au 23 58 51 63 ou écrire à CHAUDRON Stéphane, 141 Rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Département 06
Vds MD 1 + 2 man. arca power sti + 1 menacer + 6 jeux tir + nbx jeux (Street Fighter II' + Eternal Champion, Galahad, Hulk, Sunset Rider...) TBE prix : 5000F. Tél. au 93 27 01 19.
Vds jeux MD NHL Hockey, Sonic : 50F l'un, 95F les 2, Jungle S., Pete Sampras T., SF2' : 200F l'un, MK2, Thunder Force 4, NBA JAM : 250F l'un ou 1300F les 9. Tél. à Francois au 93 32 73 63 ou écrire à MIGNONNE François, 2 Bis av. des arcades, 06480 LA COLLE SUR LOUP.

Département 07
Vds sur MD Flashback : 200F, NBA JAM : 180F, F1 : 270F, frais de port inclus. Vds 10 jeux GG dont FIFA : 210F, Le Roi Lion : 210F, NBA JAM : 160F et Olympic Gold : 160F, le tout : 1200F. Téléphoner à Julien au 75 67 44 25.

Département 13
Vds MD + 2 manettes + 13 jeux (Landstalker, NBA JAM, Urban STrike, Desert Strike, NHLPA 93, Cool Spot, Eternal Champions, Sonic 1-2 et Knuckles...) au plus offrant à partir de 2000F. Tél. à Christophe ou Antony au 91 88 02 54.
Vds MD II + 2 pads + NBA JAM te + Atptour + Road Rash 2 + Lillehammer 94 + DBZ 1 : 1090F. Tél. ap. 18H : 91 49 08 12.
Vds jeux MD La Legend de Thor, Landstalker, Sonic, Megagames 1, Crueball, Wonderboy 3, Lemmings, Psychopinball. Tél. au 91 03 88 44 le soir.
Vds jx D. Dragon 3 : 50F, Sonic 2, Ecco : 100F, Aladdin : 150F, F1 Champion Ship, FIFA : 150F et ach. MD 32X avec Vr de Luxe ou autres jx à 1000F maxi. Tél. ap. 18H : 90 59 09 95.

Département 24
Vds MD + 20 jeux (Mortal Kombat 2, Mickey Mania, Alien 3)... + 4 manettes (dont 2 infrarouges) prix : 2350F le lot.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 43

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55 +

AMIENS
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS

OUVERT LE DIMANCHE MATIN

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

TOULOUSE
14 rue Tempanières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216 +

OUVERTURE MI-OCTOBRE

VERSAILLES
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES

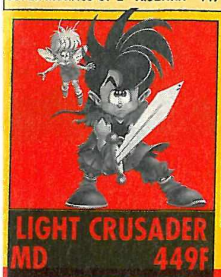
VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	**599**
GAME GEAR OCCASION	**399**
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	299
ASTERIX GREAT RESCUE	299
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
COLUMNS S/ BOITE	59
EARTHWORM JIM	**299**
F-1 CHAMPIONSHIP	**149**
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA	299
JUDGE DREDD	299
KAWASAKI SUPER BIKES	199
MICKEY 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
NBA JAM JAP	149
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL HOCKEY	269
PRIMAL RAGE	269
ROI LION (LE)	299
SONIC CHAOS	129
SONIC DRIFT RACING	299
STARGATE	**149**
STREETS OF RAGE 2	269
TRUE LIES	149
WIZARD PINBALL (FLIPPER)	**199**
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
MORTAL KOMBAT	149
STREETS OF RAGE	139
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149



ULTIMATE SOCCER	139
WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP	79
WONDER BOY	59
WORLD CUP USA 94	99
ADAPTATEUR 32X NEUF	**990F**
ADAPT. 32X OCCASION	**690F**
JEUX 32 X NEUFS	
AFTER BURNER	449
KNUCKLES CHAOTIX	399
MORTAL KOMBAT 2	349
MOTHERBASE	449
NBA JAM 2 T.E	349
STELLAR ASSAULT	399
TOUGHMAN CONTEST	399
JEUX 32 X OCCASIONS	
COSMIC CARNAGE	199
DOOM	299
GOLF 36 GREAT HOLES	299
MORTAL KOMBAT 2	279
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	299
SPACE HARRIER	279
STAR WARS	269
MEGA-CD 2 NEUFS	**990**
MEGA-CD 2 OCCASIONS	**690**
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
DUNGEON MASTER II	199
DUNGEON EXPLORER	249
EARTH WORM JIM	399
FATAL FURY SPECIAL	249
FAHRENHEIT	349
LORD OF THUNDER	249
PITFALL	149
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SURGICAL STRIKE	399
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE	449
SYNDICATE	299
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (VF)	449
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BRUTAL	199
ECCO THE DOLPHIN	169
GROUND ZERO TEXAS	199
MICROCOSM	139
SEWER SHARK	79

MASTER SYSTEM MEGADRIVE

JEUX MASTER SYSTEM NEUFS	
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	299
DESERT SPEEDSTRAP	199
DESERT STRIKE	139
DRAGON - BRUCE LEE	199
ECCO LE DAUPHIN	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LE ROI LION	299
LES SCHTROUMPFS	249
MICKEY MOUSE - LAND ILLUSION	149
MORTAL KOMBAT	299
MORTAL KOMBAT 2	299
SONIC CHAOS	139
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199
SUPERMAN	139
JEUX MASTER SYSTEM OCCASIONS	
ALIEN 3	89
ALIEN SYNDROME	79
AZTEC ADVENTURE	79
E-SWAT	59
F16 FIGHTER	79
GANGSTER TOWN	99
GHOSBUSTERS	79
GLOBAL DEFENSE	59
GREAT FOOTBALL	79
MICKEY MOUSE-CASTLE ILLUSION	99
NINJA	49
PRO WRESTLING	49

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	**549**
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	**399**
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	**369**
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
DEUX RALONGES MANETTES	69
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	99
MANETTE PRO 4	69
MANETTE QUICKFIRE	59
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAM'S FAMILY VALUES	**369**
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	**399**
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	**429**
EARTHWORM JIM	399
ECCO 2	199
FATAL FURY II JAP	399
FEVER PITCH SOCCER	399
IZZY'S QUEST	**399**
JUDGE DREDD	399
LANDSTALKER	449
LEGENDE DE THOR	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	249
MARSUPILAMI	**469**
MEGA BOMBERMAN	399
MICROMACHINES 96 + KIT	**449**
MR NUTZ	149
NBA JAM T.EDITION	249
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 3	249
POWER MONGER	199
PRIMAL RAGE	**399**
ROAD RASH 3	399
RUGBY E.A.	249
SAMOURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	399
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL (RPG FRANCAIS)	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC 2	199
SONIC 3	449
SONIC 3 - JAP	299
SPIROU	**399**

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTÉMATIQUEMENT DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F

(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !

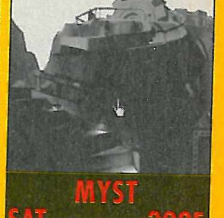
NOUS NOUS EFFORCERONS DE VOUS FAIRE LA MEILLEURE OFFRE DE REPRISE POSSIBLE !

STREET RACER	**399**
SYNDICATE	249
THEME PARK	399
VIRTUA RACING	399
WATERWORLD	**449**
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
ASTERIX	99
BATMAN RETURNS	99
BULLS VS LAKERS	99
COOL SPOT	129
DAVIS CUP TENNIS	199
EARTHWORM JIM	299
ECCO	139
ETERNAL CHAMPIONS	129
EUROPEAN CLUB SOCCER	79
FATAL FURY	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	169
FLASHBACK	199
GHOULS'N GHOSTS	99
IMMORTALS - RPG	99
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	99
JORDAN VS BIRD (BASKET)	139
JUNGLE STRIKE	275
JURASSIC PARK	149
KID CHAMELEON	99
LANDSTALKER	275
LE ROI LION	279
LOTUS TURBO CHALLENGE	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILLUSION	139
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION	139
MICKEYMANIA	199
NBA JAM	139
RISE OF THE ROBOTS	229

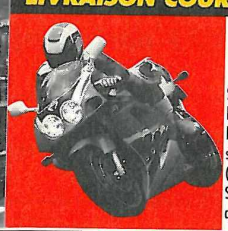
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	129
SHADOW DANCER	59

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN V.F NEUVE + DEUX JEUX	**3390**
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
ACTION REPLAY PRO	449
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	439
MEMORY CARD	349
MANETTE SATURN	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
CARTE VIDEO MPEG	1190
CARTE CD-PHOTO	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (FR)	399
DAYTONA USA (FR)	449
DIGITAL PINBALL - FLIPPER (FR)	349
NHL HOCKEY (FR)	399
MYST (FR)	399
NBA JAM T.E (FR)	399
OFF WORLD INTERCEPTOR (FR)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
PEBBLE BEACH GOLF LINKS (FR)	399
RAYMAN (FR)	**TEL**
ROBOTIKA CYBERNATION (FR)	399
SHINOBI-X (FR)	349
STREET FIGHTER MOVIE (FR)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (FR)	269
VIRTUAL HYDLIDE (FR)	399
JEUX SATURN OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT (FR)	239
VICTORY GOAL (FR)	249
VIRTUA FIGHTER (FR)	199



LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 | 3615 SCORE GAMES | SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris | FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 10/95

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

Tél. : 53 56 22 51 ou écrire à Mr LAFON Yanis, "Baroufieres", 24300 NONTRON.

Département 31

Vds MD + MCD + 32X + 11 jx + M-CD (NBA, Sonic, Mickey...) + 4 jx MD (SSF2, PBGolf, Billard...) + 4 jx 32X (MK2, VR, Doom, NFL) + 2 man. 6 boutons : 3800F. Tél. à Christophe au 61 56 99 03.

Département 33

Vds MD 32X + MD + 10 jeux (Virtua Racing Deluxe, Sonic 1-2-3-4, F1, Probo.) + 3 man. bon état, le tout : 3000F. Tél. à Florent à partir de 18H15 au 56 54 45 01.

Vds console MD plus de 19 jeux dont DBZ, MK II, Landstalker, Urban Strike, FIFA 95 + 3 manettes, prix : 2500F. Tél. au 56 36 03 47.

Vds jx MD Mortal Kombat II, FIFA 95, Rugby W. Cup EA : 200F chaque, Thunder Force 4 , Sonic 2, Mutant, League Hockey : 150F pce, Forgotten Worlds : 100F. Tél. : 56 24 32 71.

Vds PSIII et S. in the Dark, prix : 350F, les 2 à déb. et GB + 4 jx dont Zelda + adapt. + batteries + loupe : 500F. La GB peut être échangé contre GG. Tél. à Christophe : 94 35 65 37.

Département 69

Vds MD2 + 2 man. + 6 jx : 1500F (Sonic 2, Super Street Fighter 2, Sonic & Knuckles, Soleil the Flinstones, La Legend de Thor). Tél. à Matthieu au 72 24 04 96 après 18H.

Département 71

Vds MD2 + jeux FIFA Soccer 95, NHL 95, Dragon NBA Live 95, World Cup USA 94 + 5 jeux CD, le tout : 2000F. Tél. à GUIDON Stéphane au 85 26 50 56.

Département 72

Vds Earthworm Jim, Psycho Pinball, Lanstalker : 230F un, Zombies, Road Roash Hockey 93, Sonic Spinball, 130F un, port compris. Tél. au 33 28 84 20.

Département 75

Vds ou éch. jeux MD Zany Golf, Asterix, Jurassic Park, Flashback... Tél. à Philippe au 43 66 37 70.

Vds ou éch. nombreux jeux MD et 32X dont Tiny Toons 2 et autres, prix entre 50F et 250F. Tél. au 42 40 29 84.

Vds MD jap. + 13 jx MKII, X-Men, FIFA 95... + AD Français + 3 manettes dont 1 6 boutons : 2500F à déb. Tél. à partir de 20H30 au 42 39 27 38 à Maurice.

Département 77

Vds MD + 2 manettes + 8 jx (SF 2', MK 2, Probotector, TF4, Rocket Knight...) le tout : 1700F (prix à déb.). Tél. à Steve de 17H à 20H au 64 30 28 91 et ap. 20H au 60 07 42 63.

Vds jx anciens & nouveaux. Tél. à Daniel ap. 17H : 64 39 47 10.

Département 78

Vds jx MD MKII (fr.) : 200F, World Cup USA 94 (fr.) : 100F, Jungle Strike (jap.) : 100F ou le lot : 300F. Tél. à Hervé en semaine après 18H au 39 75 23 88.

Vds lot ou séparé LD + 3 man. + 15 jx + M-CD + 7 jx + MD 32X + jeux, prix : 6800F. Ecrire à LEFEBVRE Christophe, 80 Rue Corneille Pav. 26, 78 LE CHESNAY, tél. : 39 55 05 13.

Vds 40 jx MD dont Earthworm Jim, D. Ball Z, MK2, Landstalker, Probotector, Samouraï, Shodown... prix de : 75F à 230F à déb. Tél. à Stéphane : 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Vds MD + 2 man. 6 boutons + menacer (6 jx) + probotector + Earthworm Jim + Wimbledon + Altered Beast + Street Fighter 2 : 1400F à déb. Tél. à Pierre-Henri au 39 76 24 34.

Vds MD + M-CD avec 2 jx Soleil, Thor et Battlecorps, prix : 1200F à déb. Tél. à Emmanuel : 30 59 66 93 ou écrire à BASTID Emmanuel, 60 Rue d'Epernon, 78550 HOUDAN.

Vds sur MD S.Fighter 2', Sunset Rider, Sampras Tennis : 150F l'un ou Dick Tracy, Talespin, Grandslemtennis, Mega Games 2 : 50F. Tél. à Julien au 34 94 96 25.

Département 83

Vds Stargate, Spirou, Asterix 2, Legend Thor, Speedy Gonzales, Road Runner, 200F pièce, Pagemaster, Tiny Toon, All Stars, Bubsy 2 : 150F pièce, DJBOY, Strider, Arrowflash Klay : 50F pce. Tél. à Charles au 94 23 65 33.

Vds jx MD Sunset Riders, Flashback, David Robinson, Euro. Club Soccer : 100F pce, Sonic Spinball, FIFA Soccer : 150F un ou le tout : 600F. Tél. à François : 94 95 13 28.

Vds ou éch. sur MD Sonic, Fatal Fury et Flashback et sur M-CD Prince of Persia. Tél. à Marc au 94 48 40 51.

Vds la Légende de Thor, Pitfall : 300F, Landstalker, Mickey Mania, Shinobi 3, Ecco 2, Ranger X : 220F, Eswat, Street of Rage 2, Valis 3, Quackshot : 120F, Sonic : 80F. Tél. : 94 47 95 73.

Département 88

Vds Multimega (MD II + MCD II) + 2 man. 6 boutons + 8 jeux, le tout : 2000F. Tél. à Jean-Sébastien au 29 35 15 67.

Département 89

Vds jeux MD Aladdin : 150F, Eternal Champions : 150F, Sonic and Knuckles : 200F, les 3 jeux : 400F, le tout en TBE. Tél. à Jean-Stéphane au 86 53 35 83.

Vds MD + MCD + 32X + 12 jeux (MK2, VRD...) + 4 pads dont 2 programmables, le tout en TBE : 4500F à déb. Tél. à Romain après 18H au 86 80 07 52.

Département 90

Vds MD + 13 jx FIFA 95, NBA Live 95, Pete Sampras Tennis... + 3 man. (1 à 6 boutons) : 2500F au lieu de 6000F. Tél. ap. 19H : 84 55 00 34.

Département 91

Vds MD + 7 jx + 2 man. (NBA JAM, Ecco, Sup. Hang On, Spider, St. of Rage, Team USA Basket, Sonic) : 1500F à déb. Tél. ap. 18H au 69 06 66 83 uniquement dans le 91).

Vends câbles reliant consoles sur écran Amstrad, Amiga, atari : 105F port compris. Appeler le 69 89 28 98.

Vends jeux MD Landstalker : 250F, Jurassic Park : 150F, Wonderboy : 100F, Strider : 50F, Megagames 2 : 150F. Tél. à Rodolphe entre 19H et 22H au 64 56 55 50.

Département 92

Vds Virtua Racing : 300F. Rech. Samouraï, Shodown, poss. éch. avec Virtua Racing. Appeler Benoit au 49 09 16 91.

Vds MD 400F, MK2 : 300F, Champions : 200F, Fantasia, Mickey et Donald, Two Crude Dude : 150F, Batman, European Club Soccer : 125F, A. Alive : 50F, n°6 à 40 de Mega Force, RP. Tél. à Philippe dès 18H au 47 80 50 90.

Vds FIFA Soccer ou éch. contre Desert Strike Monaco GP ou John Madden Foot Ball 93 à 95. Tél. le week-end ou après 17H40 à Pedro au 47 71 84 46.

Vds MD + S. of Rage 1 + 2 man. 6 boutons : 450F. Vds 5 jeux Fifa 95 : 300F, S. Monaco GP2 : 150F. Ecrire à Michel HARDY, 72 rue G. Péri, 92700 COLOMBES, tél. 47 80 57 94.

Vds MK 2, une man. 3 boutons auto fire : 300F et en TBE ou éch. Tél. à Nicolas ap. 17H en semaine : 46 42 55 34.

Département 93

Vds MD + MCD2 + 32X + 8 jeux CD + 2 jeux 32X + 7 jeux MD + CDX PRO + 2 manettes jeux : Ground Zero, Dune, Tomcat Alley, Night Trap, VR de Luxe... possibilité de lots, le tout : 3000F. Tél. à Eric au 43 88 14 79.

Vds Sonic 2 : 150F, James Pond 2 : 50F. Ecrire à Laurent BOUCHER, Les Mirandoles Bat. A, 06110 LECANET.

Vds Linx avec 2 jx Batman et Blue Lightning avec pochette et adaptateur pour le prix de : 500F. Tél. au 49 93 08 92.

Vds MD 1 + 2 man. + 3 jeux, le tout : 1000F(vente possible avec un seul jeu). Demander Sébastien au 48 47 70 47.

Département 94

Vds MD + 2 pads + 27 jx (Thor, VR, E.Jim, J. Strike, Shaq...) + ad. MS + 4 jx + MCDII + 7 jx : 6000F à déb. Tél. : 48 89 61 07.

Vds MD avec 2 manettes + 2 jeux Ecco le dauphin et FIFA Soccer 94 : 550F. Appeler le 43 53 90 34.

Vds MD + 2 pads + 7 jx dont FIFA 95, NBA Live 95, Samouraï Shadown... : 2000F à déb. Tél. à Sébastien : 45 47 43 41.

Département 95

Vds MD + 11 jx avec boîtes et notice dont WB 5, Street Fighter, Cool Spot + 3 pads dont 2 à 6 boutons : 1500F + 150F de poste au lieu de 3500F. Tél. à Yoann ap. 18H30 : 39 35 26 28.

BELGIQUE

Vds MD + Sonic 2 + Stick + pad 6 boutons : 2500F, Sonic 1,2,3 et 4 : 3500FB, Micro M2 : 1200FB, S. of Rage 3 : 1100FB, G. Genie + codes : 2000FB. Tél. : 010/241221 ou écrire à DEWINTER Grégory, 53, Chee des Gaulois, 1300 WAVRE BELGIQUE.

Vds MD2 + 4 manettes (à 6 boutons) + Mega Games 2 + Sonic 2 + DBZ : 1200F (7000FB) + MS 14 jeux : 750F (4500FB). Tél. au 003265660320 ou écrire à MORREALE Ludovic, Rue du Parc 6, 7080 LA BOUVERIE BELGIQUE.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 61

Ach., vds, éch. jeux Saturn. Vds Blue Seed, Battle, MS Astal, ach. Daytonna, Shining, Parodius, Gal Racer... Tél. au 33 25 71 76 après 18H ou écrire à RENAULT Jeanne, le Renouard, 61190 TOUROUVRE.

VENTE

Département 06

Vds jx Saturn neufs (version fra.) Daytona USA, Int. Victory Goal, Panzer Dragon, prix à déb. Tél. à Olivier : 93 89 78 13.

Département 15

Vds Daytona USA français : 300F. Tél. après-midi : 71 40 20 43. Écrire à CHAUSSADE Jean-François, Le Bourg, 15240 VEBRET.

Département 31

Vds ou éch. Victory Goal : 280F contre Panzer Dragoon ou ach. à 260F maxi. Ch. Shining Force sur GG. Vds Wonderboy 3 et AX-Battler : 140F chacun. Tél. à Sébastien : 61 76 29 01.

Département 59

Vds Daytona USA : 300F, Virtua Fighter : 220F, Clockwork Knight : 240F, Victory Goal : 260F. Tél. : 28 64 56 62.

Département 66

Vds Saturn + 1 manette, prix : 3000F et une Playstation : 2300F. Tél. à François au 19 49 68 04 12 14.

Département 76

Vds Saturn TBE + 1 pad + 2 jeux Daytona Deadalus : 2800F. Tél. à Sébastien au 35 46 72 13.

Département 92

Vds sur Saturn (Shining Wisdom : 350F et Shin Shinobi : 300F). Tél. à Xavier au 47 01 10 69.

Pour vos consoles

SEGA

Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

Si vous ne trouvez plus ce Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commande

BON DE COMMANDE

À retourner à MEGA FORCE "SECRETS",
6, Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

❑ Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES SECRET au prix de 40 F port compris

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

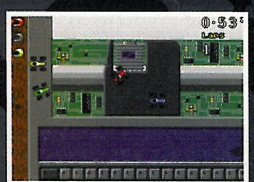
C.P. :.....VILLE : .....

CONSOLE :.....

MICRO MACHINES 96:
TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.



La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.

Codemasters

MEGA DRIVE™

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

NOVEMBRE 1995

RAZ DE MARÉE SUR VOS CONSOLES !

WATERWORLD

05-02 32-63

(APPEL GRATUIT)

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

GAME BOY

ocean

Waterworld TM & © 1995 Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/ Universal Merchandising, Inc © 1995 Ocean Software Limited. Ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Virtual Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1995 Nintendo of America Inc. All rights reserved. Sega and Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises, LTD. All rights reserved. © MCA Nintendo, Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1995 Nintendo of America Inc. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved.